《电脑应用百科》系列读物

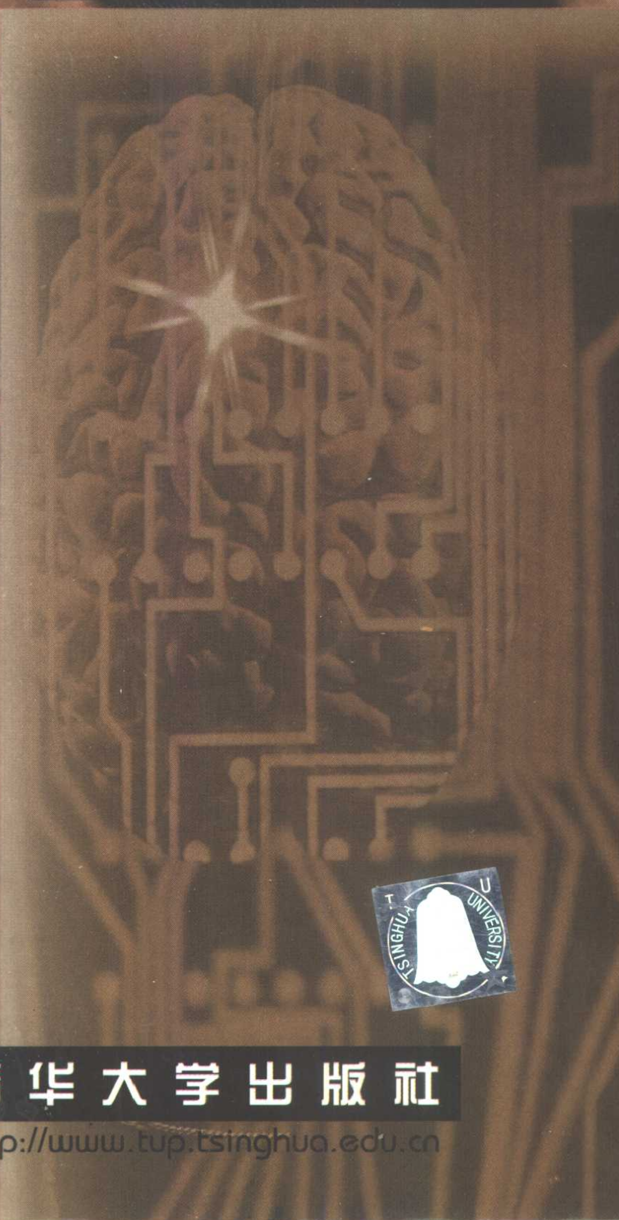




刘朝芬 编著

怎样玩电脑游戏









清华大学出版社
http://www.tup.tsinghua.edu.cn



《电脑应用百科》系列读物

丛书策划：徐培忠 责任编辑：田在儒 封面设计：雨清悦而工作室

内容简介

本书是《电脑应用百科》系列读物：怎样玩电脑游戏。

电脑游戏是一种高科技娱乐游戏。为帮助读者尽快地了解和享受这一人类文化的成果，本书介绍了Windows中的几个小游戏，以及象棋、围棋、扑克、麻将等棋牌游戏的玩法。对于众多的光盘游戏，本书将按类别分别介绍其概况与特点，并举有玩法实例。书中还介绍了怎样玩网络游戏，特别是网上棋牌、网上对战及MUD游戏等。

本书主要面向电脑的初学者及电脑游戏的初级玩家。从实例入手，讲解通俗易懂，并配有大量图例，以利于读者进入电脑游戏世界。

■ 版权所有，翻印必究。

■ 本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签，无标签者不得销售。

ISBN 7-302-01499-X



定价：12.00元

(京)新登字 158 号

内容简介

本书是《电脑应用百科》系列读物:怎样玩电脑游戏。

电脑游戏是一种高科技娱乐游戏。为帮助读者尽快地了解和享受这一人类文化的成果,本书介绍了Windows 中的几个小游戏,以及怎样玩象棋、围棋、扑克、麻将等棋牌游戏。对于众多的光盘游戏,本书将按类别分别介绍其概况与特点,并举有玩法实例。书中还介绍了怎样玩网络游戏,特别是网上棋牌、网上对战及 MUD 游戏等。

本书主要面向电脑的初学者及电脑游戏的初级玩家。从实例入手,讲解通俗易懂,并配有大量图例,以利于读者进入电脑游戏世界。

版权所有,翻印必究。
本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

书　名: 怎样玩电脑游戏
作　者: 刘朝芬
出版者: 清华大学出版社(北京清华大学校内,邮编:100084)
http://www.tup.tsinghua.edu.cn
印刷者: 清华大学印刷厂
发行者: 新华书店总店北京科技发行所
开　本: 787×1092　1/16　印张: 8　字数: 195 千字
版　次: 2000 年 12 月第 1 版　2000 年 12 月第 1 次印刷
书　号: ISBN 7-302-01499-X/TP·604
印　数: 0001~5000
定　价: 12.00 元

序

电脑已成为时代的宠儿，无论是择业、工作、学习还是娱乐，作为进入数字化时代标志的电脑都深孚众望，给人们带来方便，成为人们的得力助手，同时也给人们带来欢乐和知识。但是，世上没有尽善尽美的事物，电脑不像一般家电那样易学好懂。“电脑难学”使不少人望而却步。不少家庭在电脑商场前徘徊犹豫，也有不少家庭虽然买了电脑，但却搁置在屋，作为摆设，原因仍然是“电脑难学”。

虽然电脑不像电视机、VCD机和洗衣机那样容易掌握，但也不是学不会，这套读物就是要让那些“**未使用过电脑的人**”掌握电脑。当然，我们要求他们有一定的文化程度，那就是通常说的初中程度。最好能认识几个简单的英文单词，实在不行，哪怕是英文字母也好，再不济将英文当作拼音字母来认也是可以的(当然，在最后两册中，在学习编制程序时，需要一定的英文基础)。

本系列读物特点

(1) 定位于日常生活中最常用的技术。本读物所讲之事都是家庭电脑用得上的，**不求理论高深，但求实用**。

(2) 编写方式不同于传统方法。本读物不是以某个软件或某种语言为中心组织内容，而是以某个应用为纲，**单刀直入**，**一事一讲**，使读者感到学习目的明确、趣味无穷、不觉疲劳。文字叙述力求通俗易懂，确保初中以上文化程度的读者能够顺利阅读。**只要跟着做，就能学得会**。实用和易学是贯穿本读物的两个基本点。

(3) 所用软件尽量采用 Windows 或 Office 中携带的。如果在购买电脑时能让店家随机装入这两个软件，将会比单独购买便宜许多。

这套书讲了家庭电脑在各个方面的应用：可以用电脑写信著书，也可教你的孩子用电脑绘画；可为家庭制作一本电子相册，也可自制带照片的家庭年历卡；可以用电脑聆听音乐，也可用它观赏 VCD 节目；可以请电脑提醒事物，也可用电脑管理账目；电脑上网后可用它拨打电话、发传真、发电子邮件，也可用它制作自己的网页和浏览别人的网页；可以制作多媒体作品，也可自编简单的实用程序；可以玩电脑游戏，也可以用它阅读小说……以上都是这套读物要讲述的内容。通过学习和必要的实践，虽还不能说你已经是行家里手了，但也能算得上是一个小小的玩家了。电脑将大大丰富你的日常生活，希望你从此进入电脑世界。如果在此基础上继续前进，你就会发现，进一步深造将不再是一件难事，因为你已经具备了从其他更专业的读物中获取知识的能力。

全套《电脑应用百科》系列读物共十册，前五册配有 VCD 光盘。

本套书各册都保持相对独立性，可以挑选感兴趣的来读。但是，如果你以前从未使用过电脑，那么最好还是先读第一、第二两册，然后再自由选读其他各册。

阅读说明

1. 为了减少文字叙述的重复和给读者一目了然的概念，书中采用了一种简化的方式来讲述操作步骤。例如将以下操作步骤：单击菜单栏中的“文件”菜单，单击“新建”命令，选中“空白网页”，键入文字“您好！”，最后单击“保存”按钮，简化为：

文件 → 新建 → 空白网页 → 输入文字“您好！”→ 保存

我们将这套出版物献给那些正打算学习电脑的读者，希望它能成为你的启蒙读物。受到作者水平的限制，也许这一愿望未必能兑现，但我们将尽心尽力地去做，如有不妥之处，企盼你的批评指正。

前　言

游戏不仅是孩子们的乐园，事实上爱好游戏是人类与生俱来的天性。

当电脑走进我们的生活，迅速地步入家庭，并发挥它让人惊喜的娱乐功能时，电脑游戏已不仅是儿童的玩具，它正在为人类创造一种适于各种年龄层次的人的文化。

电脑游戏诞生在信息社会的宠儿——计算机上，因而，它有天生的优越性，计算机的一切先进成果它都可以很自然地、快速地加以利用。电脑游戏随电脑的发展而高速发展着，当计算机还是仅用于科学计算的缺点甚多的庞然大物时，程序员们利用计算机的计算和逻辑推理能力已编出了像猜数那样可供自娱的小游戏，这就是电脑游戏的萌芽。当 1970 年只有八位的个人电脑 Apple 面市时，记录在录音带上的十分简陋的电脑游戏随之进入了市场，它向人们展示了让人惊喜的计算机的娱乐功能。当大容量磁盘研制成功后，电脑游戏也随之进步，各种类型游戏相继出现。随 Pentium 系列、Windows 系列、多媒体、真彩显示器、光盘等登上历史舞台，电脑的性能价格比显著提高，电脑也迅速地进入了家庭。在多种硬、软件的支持下，电脑游戏突飞猛进地发展。例如在有了三维图形加速卡后不久，三维画面的游戏也随之诞生了。网络的快速发展给电脑游戏带来了更为广阔的发展空间，将人与机器的对抗模式扩展为人与人之间的合作与对抗模式，这种挑战式的游戏是人类更喜欢的方式，因此，网络游戏以更快的速度发展，它突破了种族与国界，让各种人在虚拟的天地里交往、游戏，找到自己的一片乐土。

电脑游戏是一种高科技娱乐游戏，它正在创造一种新的文化艺术形式。在视觉和听觉的效果方面，电脑游戏可以借鉴电影、动画的手法，它可以将文学名著或某些优秀故事中的人物和情节精彩地刻画出来，使游戏具有深刻的内涵，使画面靓丽、音乐动听。现今，游戏内容取材范围广泛，历史年代涉及久远。远古洪荒、现代文明及未来世界无所不有。其中有侠骨柔肠的江湖儿女，有各种兵器的杀戮战场，有建设、经营的精打细算，有神秘莫测的魔幻世界，有光怪陆离的外星文明……总之，人类在电脑上，利用自己特有的形像思维能力、幻想精神及开拓精神，在游戏中展示了灿烂的文化、艺术及梦想，营造了一个个可参与其中的虚幻胜景及可以自由游戏的虚拟世界。短短的几十年中，在计算机软、硬件日新月异的发展过程中，形成了丰富多彩的游戏文化，并逐渐被人们接受。

电脑游戏的参与性是别的艺术形式所不能比拟的，玩家是其中的主角，剧情要玩家去实现，这正是它特有的魅力所在。另外，电脑游戏能制作出其他艺术形式难以实现的科幻技巧。它可以给我们带来欢乐、思考和享受。它已像其他艺术形式一样广为流传。

玩电脑游戏需要有相当的电脑知识，这使一部分玩家成了计算机行家。特别是孩子，他们喜欢电脑往往是从喜欢电脑中的游戏开始的。一般说，在有趣的游戏中，都能较快地熟悉计算机的使用。

对于现代的人们，电脑游戏有时已不仅仅是一种游戏，它是在压力日益增大的社会生活

中的另一种生活，是玩家心中的一块乐土，它可以使你毫无拘束地圆自已难圆的梦。

电脑游戏种类多、数量大，对各种年龄各种爱好的人都不乏好的作品。但由于它的吸引力很大，很容易“废寝忘食”。请接受我们的忠告：太痴迷是不可取的，一切应以有益于身心健康，不影响学习及工作为宜。

本书在第一章中将介绍 Windows 中的四个有趣、益智且随时都可玩的小游戏：扫雷、空当接龙、纸牌及红心大战。

第二章和第三章中介绍如何在电脑中玩人们喜爱的几种棋类游戏：中国象棋、世界象棋、围棋、欢乐五子棋、军棋、欢乐跳棋，以及牌类游戏：拖拉机、拱猪、麻将。这几种游戏的光盘在市场上很容易买到，可能版本不同，但玩法差异不大，书中所述仍可供参考。

为使读者对众多的光盘游戏有一个概貌性了解，在第四章中，将从电脑游戏的一些常规的基本类型入手进行介绍，说明各类游戏的特点、概况，并举几个实例让读者了解游戏的玩法。

假若你已不满足于与计算机对阵，那就上网去与真人进行智慧与勇气的较量吧！在第五章中我们介绍怎样玩网上游戏。主要通过一些例子讲解如何进入网上游戏(特别是棋牌游戏)，以帮助读者勇敢地步入这一领域。

事实上，除了有玩网上游戏的计算机条件外，有两个条件是至关重要的，一是必须铺设质地优良的网上游戏高速路，另一是有能够被广大人群接受的价格。很明显，若发出一个命令，半天才有反映，或动不动就掉线，玩游戏的兴趣自然会荡然无存。另外，价格太高，能光顾的人也就不多了。只要条件成熟，网上游戏将会很快普及。按现在的发展速度，这一天离我们已不远了。

本书中“怎样玩‘围棋’”一节是由杜学众编写的。另外，在编写本书过程中得到史斌星、高婉英、余加莉、张洁、杜学东、杜学军等各位专家和朋友的多方帮助，特在此表示感谢。

本书在写作过程中，参阅了：《268 种多媒体工具软件技巧集锦(中册)》、《Internet 网络游戏大全》、《大众软件》、《软件与光盘》、《家用电脑世界》、《游戏时代》等书籍和杂志中的一些文章。另外，书中有几幅游戏图是从网上下载的。在此向有关作者表示谢意。

由于受到笔者水平的限制，书中难免有错误和缺点存在，肯请批评指正。

阅读说明　本系列读物有以下约定：为了减少文字叙述的重复及使读者能对操作步骤一目了然，有时用简化方式描述操作步骤，如：将单击菜单栏上的“文件”命令，单击“新建”子菜单，选择“空白网页”，输入文字“您好！”，然后单击“保存”按钮。简化为：

文件→新建→空白网页→输入文字“您好！”→保存

“单击(或双击)”，皆指鼠标左键单击(或双击)。若使用右键需要特殊指明。

作　者

2000.9 于北京

目　　录

第一章　怎样玩 Windows 中的游戏 …… 1

1.1　怎样打开 Windows 中的游戏 …… 1

1.2　红心大战 …… 2

1.3　空当接龙 …… 5

1.4　扫雷游戏 …… 8

1.5　纸牌游戏 …… 12

第二章　怎样玩棋牌类游戏 …… 17

2.1　棋牌游戏的安装 …… 17

2.1.1　《幸福之家》生活版的安装 …… 17

2.1.2　《新棋圣(创新版)》中游戏的安装与打开 …… 20

2.2　怎样玩“中国象棋” …… 21

2.3　怎样玩“国际象棋” …… 24

2.4　怎样玩“欢乐五子棋” …… 27

2.5　怎样玩“军棋” …… 29

2.6　怎样玩“欢乐跳棋” …… 31

2.7　怎样玩“围棋” …… 32

2.8　怎样玩“拖拉机”大战 …… 36

2.9　怎样玩“拱猪”大赛 …… 40

第三章　怎样玩麻将游戏 …… 43

3.1　麻将游戏的安装及打开 …… 43

3.2　台湾麻将游戏 …… 43

3.3　麻将游戏的规则 …… 45

第四章　光盘电脑游戏的分类及玩法举例 …… 50

4.1　光盘电脑游戏的历史回顾 …… 50

4.2　光盘电脑游戏的类型 …… 51

4.2.1　角色扮演类游戏 …… 51

4.2.2　战略类游戏 …… 56

4.2.3　动作类、格斗类及射击类游戏 …… 59

4.2.4 冒险类游戏 …… 60
4.2.5 策略类游戏 …… 61
4.2.6 模拟类游戏 …… 65
4.2.7 体育类游戏 …… 65
4.2.8 益智类(或桌面类)游戏 …… 67
4.3 光盘电脑游戏玩法举例 …… 67
4.3.1 例:《三国群英传Ⅱ》 …… 68
4.3.2 例:《沙丘 2000》 …… 74
4.3.3 例:《恺撒 Ⅲ》 …… 81
4.3.4 例:《雷曼》系列 …… 88

第五章 怎样玩网上游戏 …… 95
5.1 首都在线的游戏网 …… 95
5.2 网上棋牌乐 …… 97
5.3 网络游戏 …… 104
5.4 MUD 游戏 …… 109
5.5 从网上下载小游戏 …… 115

第一章　怎样玩 Windows 中的游戏

在 Windows 中有四个小游戏:红心大战、当空接龙、扫雷及纸牌。它们占用磁盘空间都很小。多年来,几乎受到所有使用 Windows 的人们的普遍欢迎。它们是有趣的智力游戏,很容易学会。除红心大战是四人游戏外,其他皆为单人玩的游戏。当想轻松一下时,随时可取出来玩,时间花费也不多。本章向读者介绍这几个游戏。

1.1　怎样打开 Windows 中的游戏

(1) 首先打开计算机,进入 Windows 98 的桌面(参见图 1.1)。

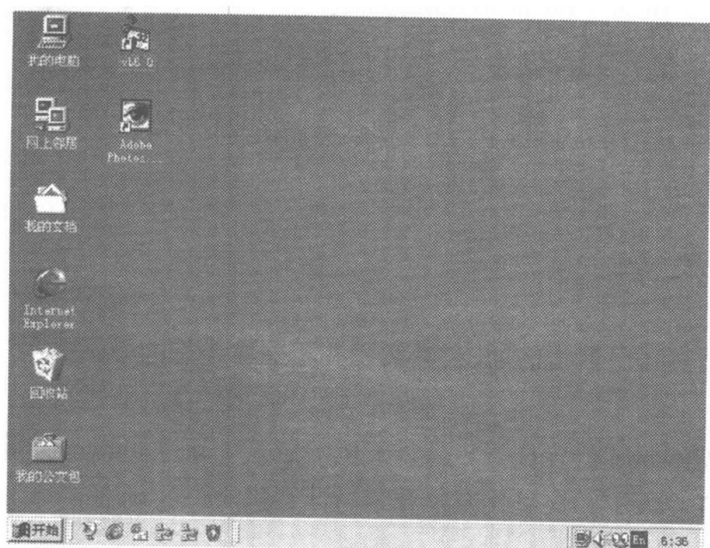


图 1.1　Windows 98 的桌面

在 Windows 中,任务栏左下角的“开始”按钮起着特殊的作用。Windows 的一切操作都可以从它开始。

(2) 单击“开始”按钮(见图 1.2 中❶),即刻,显示“初始”菜单。若向上移动鼠标,光标在菜单上滑动,一个醒目的光条(称为反显)也随之移动。

(3) 将鼠标指针移向“程序”(见图 1.2 中❷)选项,该选项反显(有时我们称之为:选程序),表明选中,当鼠标停下来后,与之对应的级联子菜单随之出现。

(4) 拖动鼠标,使鼠标指针沿“程序”选项的箭头右移,在子菜单上指向“附件”(见图 1.2 中❸)选项,则“附件”选项反显。

(5) 鼠标右移,在“附件”的下级子菜单上指向“游戏”选项(见图 1.2 中❹)。即刻,打开了这四个游戏的菜单命令。

(6) 选其中之一单击(见图 1.2 中❺),就可打开相应的游戏。

操作步骤简述为:

开始→程序→附件→游戏

再选想玩的某个游戏即可。

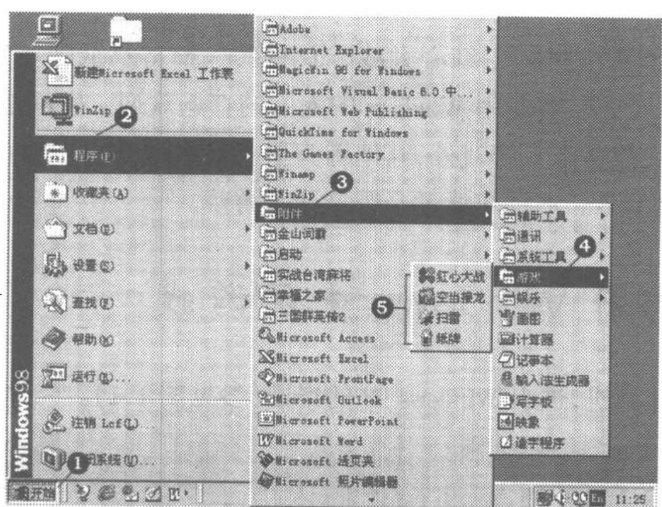


图 1.2 打开 Windows 中游戏的步骤

1.2 红心大战

网上红心大战名言 **亲爱的朋友,其实我并不想偷走您的心……**

——凯撒大帝,第三场,第二幕

红心大战是 Windows 提供的一个四个人玩的游戏。玩家可以与计算机较量,也可以与朋友来一次网上红心大战。这里我们仅介绍与计算机对阵的玩法。

◆ **打开红心大战游戏**

开始→程序→附件→游戏→红心大战

经过以上操作,显示一个对话框。在“尊姓大名”文本框中输入姓名(见图 1.3 中❶),然后单击“确定”按钮(见图 1.3 中❷),即可进入游戏状态。

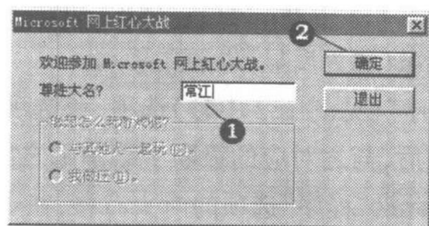


图 1.3 输入姓名

进入游戏状态后，计算机开始发牌。

在牌桌上，参赛的四个人的名字皆被显示，对家是昭君，左右两家是西施和貂禅。我们只能看见自己的牌(刚输入的名字显示在左下角)，在其上方有一个命令按钮。其他人的牌都反扣着(参见图 1.4)。游戏用汉字提示我们该做什么，提示的内容显示在游戏画面的状态栏中(最下一行)。

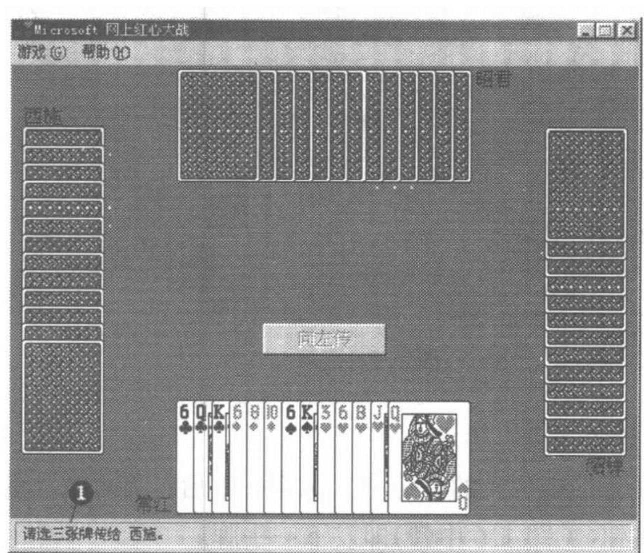


图 1.4　发牌

◆ **选牌与传牌**

发完牌后，提示为“请选三张牌传给 西施。”(见图 1.4 中❶)。

现在需要选三张牌，如何选牌呢? 单击要选的某张牌，它就会向上跳起，若又不想选这张了，再单击这张牌，它会退回去。

选好牌后(见图 1.5 中❶)，如何将牌传出去呢? 这时前方的命令按钮(见图 1.5 中❷)显示“向左传”，只需单击之即可送出去。上移的牌送给西施后，她立即还回三张她手上不想要的牌(玩到第四轮时不传牌)。单击“确定”命令按钮，就开始出牌。

◆ **出牌规则**

谁家有草花 2 谁先出牌，而且必须先出草花 2。

单击想出的某张牌，如果符合规则，即可打出。

在首轮，任一家不得出红心或黑桃 Q，除非手上的牌全是红心。

只有在某一方垫过红心的情况下，赢方才能打出红心，除非手上的牌全是红心。

按顺时针方向依序出牌。每轮每人出一张(为一墩)，且必须出与第一个出牌人同花色的牌，除非已无这种花色而打出别种花色的牌(称为垫牌)。

一墩牌中，与先出牌者同花色的牌比较，牌点大者赢得此墩。赢者先攻下一轮的牌。

◆ **计分规则**

每张红心得一分，黑桃 Q 计 13 分。

如果在一手牌中有人得了黑桃 Q 和所有的红心(称为收齐)，则他得零分，其他每人得

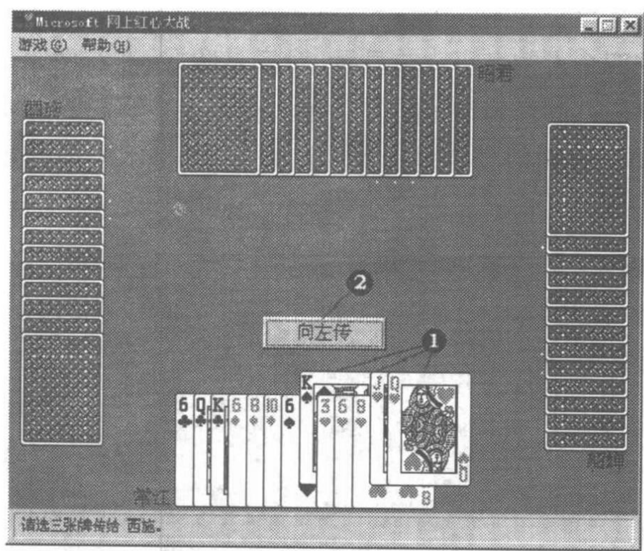


图 1.5　选牌与传牌

26 分。图 1.6 中是西施收齐的一手牌。

每手牌皆计分,并累计到各人的总分中。玩完一手后将显示每人的得分(见图 1.6 的得分表)。单击“确定”按钮(见图 1.6 中❶)即发下一手牌。

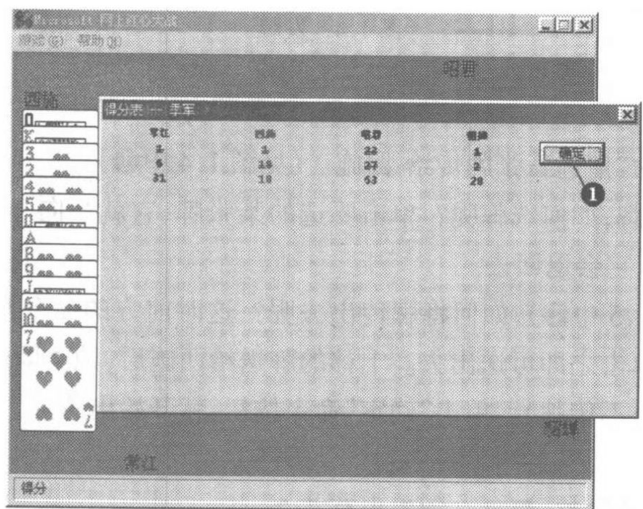


图 1.6　收齐与计分

◆ **策略与技巧**

(1) 一般情况下,如果不是想阻止对手收齐,尽量不要收带红心或黑桃 Q 的一墩牌。

(2) 送牌时尽量造成手中的牌缺门,这样出牌时便于垫掉手中的坏牌。尽量把大牌、有分的牌尽早送给别人,除非有足够的实力收齐。

◆ **游戏结束、开局与退出游戏**

当有一个玩家的得分超过 100 时游戏结束,并显示记分表,可以从中看到自己的成绩。若还想再玩一局,可单击“游戏”,再在其子菜单中单击“开局”即可。

单击游戏面板上标题栏最右端的“关闭”按钮(小叉子)可以随时退出游戏。

1.3 空当接龙

空当接龙游戏是扑克牌的一种玩法。玩时需要统观全局,分析判断。当解开了一个难局时,会带来一个难得的好心情。

◆ **打开空当接龙游戏**

执行以下操作即可打开空当接龙游戏的窗口(见图 1.7):

开始→程序→附件→游戏→空当接龙

游戏的窗口包含有四个中转单元(见图 1.7 中❶)和四个回收单元(见图 1.7 中❷)。

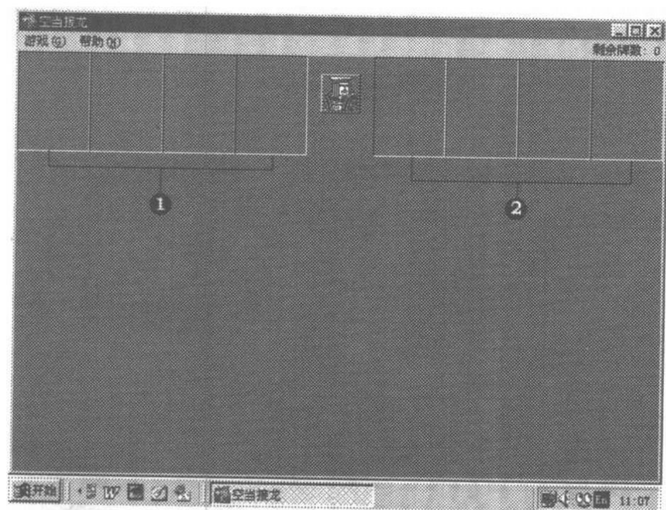


图 1.7 打开时的“空当接龙”窗口

◆ **怎样开局**

单击“游戏”,再单击“开局”命令,则一副牌被翻开成 8 列(见图 1.8),称每列为牌列。

◆ **游戏的目标**

空当接龙游戏的目标是将相同花色的牌按照从 A,2,3…… ,K 的顺序分别移到四个回收单元中(见图 1.9 中❶),并将显示一个消息框(见图 1.9 中❷),则赢得此局。

◆ **移牌规则**

(1) 能移动到回收单元的牌

• 任何一牌列中的最前面那张牌(能看见全貌)如果开局时是 A 牌,随时可以双击它将其移到回收单元中。对其他压在后面的 A 牌,只要它一露在最前面,就会自动从牌叠上飞到回收单元中。

• 只有 A 牌移动到了回收单元中,才能将同花色的 2 牌移动到该回收单元中。任何一列的最前面那张牌只要与某回收单元的牌花色相同,且按从小到大的顺序,都可以双击该牌将其移到回收单元中。

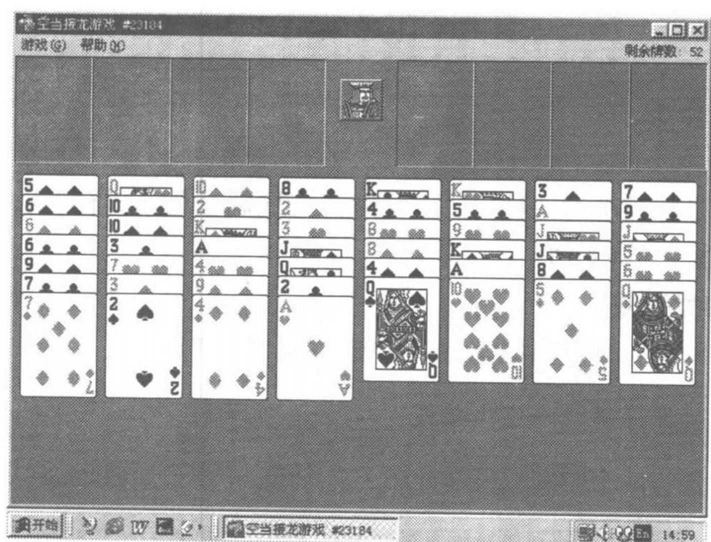


图 1.8 开局

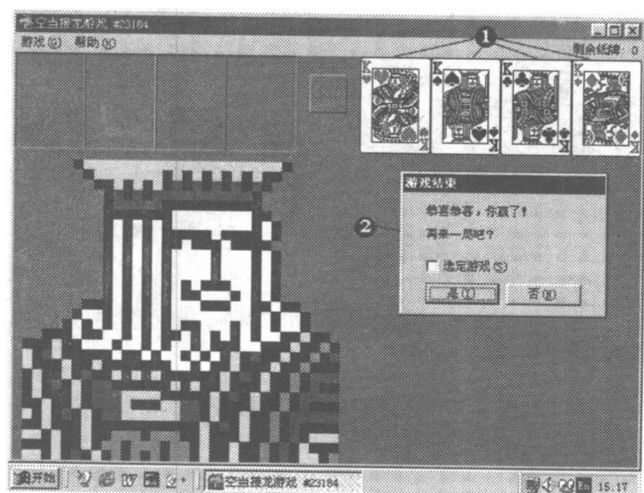


图 1.9 游戏的目标

• 中转单元中的任意一张牌，只要与某回收单元的花色相同，且按从小到大的顺序，都可以先单击它，再单击接收它的回收单元，将其移到回收单元中。

(2) 能移到中转单元的牌

只要中转单元有空，可以将任一牌列中最前面的那张牌移向中转单元。中转单元的每一格只能放一张牌。有两种移动方法：双击要移动的牌，或先单击要移动的牌，再单击空的中转单元。

(3) 能移到某一牌列最前面的牌

任何一张来自中转单元的牌(或某牌列最前面的牌)都可以移到某一列(或另一列)的最前面，但必须按从大到小的顺序，且花色交替变化。

移动的方法是：先单击要移动的牌，再单击接收列最前面那张牌。

例如图 1.10 的牌，单击第八牌列的草花 9(见图 1.10 中❶)，再单击第四牌列的方块 10

(见图 1.10 中❷),就可将草花 9 移到方块 10 的前面。

单击第七牌列的方块 5(见图 1.10 中❸),再单击回收单元的方块 4(见图 1.10 中❹),就可把牌列中的方块 5 送到回收单元上。

单击中转单元的草花 10(见图 1.10 中❺),再单击第六牌列的方块 J(见图 1.10 中❻),就可把中转单元中的草花 10 送到牌列上。单击中转单元的红心 6(见图 1.10 中❼),再单击回收单元的红心 5(见图 1.10 中❽),就可把中转单元中的牌送到回收单元上。

(4) 自动飞向回收单元

在每次移牌到回收单元后,“空当接龙”游戏会检查 8 列牌中符合送入回收单元的牌,并让这些牌自动飞进回收单元。

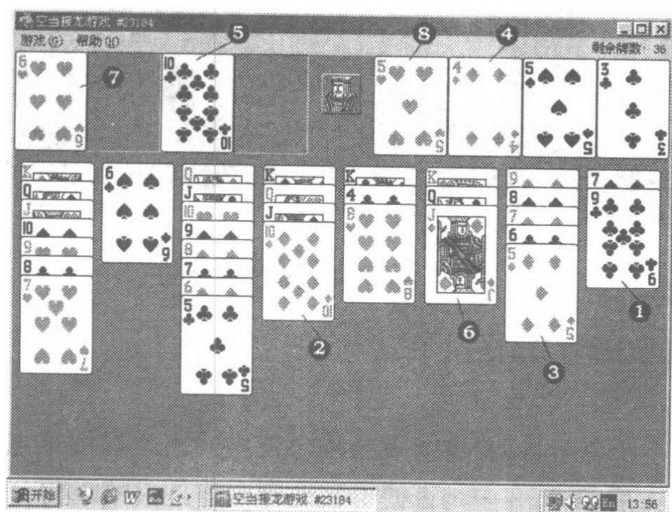


图 1.10　移牌

【注】若要撤消最近一次移动,执行“游戏”→“撤消”命令即可。但只能后悔一步。

◆ **怎样翻看被盖住的牌**

要翻看被盖住的牌,例如仅看到一个黑色的 A,不知是黑桃 A 还是梅花 A,可使用鼠标右键按住这张牌就会看清楚。

◆ **策略与技巧**

(1) 组织好有效的牌叠

赢牌的关键是通过移牌组织好有效的牌叠,例如图 1.10 中一,三,四,六,七牌列。当所有的牌都在有效的牌叠中,这些牌将依序自动飞向回收单元。

(2) 尽量让中转单元保持为空

在移牌过程中,应尽可能不用中转单元周转,有空的中转单元越多,就能越方便地组织起有效的移牌。在占据中转单元较多时,事前就应有撤离的思路。

(3) 列间多张牌的移动

如果已经在某一牌列按顺序排好了两张或两张以上的牌,那么就可以将这些牌整体移到另一列,只要有足够的中转单元即可。例如图 1.11 中,中转单元是空的,第七列的 5 张牌可以同时移到第六列。

如果要将在一列排好序的多张牌同时移动到别的列上，其方法是：单击待移牌叠最前面的那一张牌（例如第七列的方块5，见图1.11中❶），再单击接收牌叠那一列最前面的那一张牌（见图1.11中❷）。

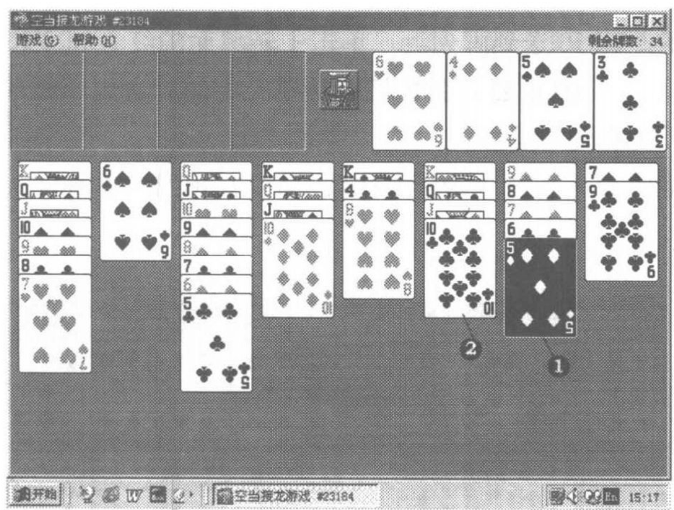


图1.11　列间多张牌的移动

【注】空的牌列也可以用作移牌时的中转站。

(4) 要统观全局

在一局开始时，不要急于移动，要统观全局。首先找出本局的难点。如A是否压在一叠纸牌的最后，移了A后，2,3,……是否便于移动等。若是只顾眼前，一时痛快地先移动了易于移动的牌，则后续牌很难动弹，就可能钻进死胡同，最后以失败告终。

◆ **失败与再玩**

(1) 警报：如果游戏认为只剩下最后一次合法移牌机会，空当接龙窗口的标题栏及状态栏将自动闪烁。这时可赶快设法补救，以免一死。

(2) 胜败乃兵家常事：当走投无路时不要轻易认输，再想一想，也许会绝路逢生。假若死定了，胜败乃兵家常事。若不想认输，决心要解开该局，执行："游戏"→"重玩"。

(3) 选局：当选"开局"时，游戏程序为我们随机选了一局。

该游戏设有32000种不同的局，可任意选取，即在1→32000间指定一局。操作方法是：单击"游戏"→"选局"，将显示"选定游戏号"文本框。在文本框中输入想玩局的号码（见图1.12中❶）后，再单击"确定"（见图1.12中❷），即可选出指定局。



图1.12　输入选局的号码

◆ **退出游戏**

单击标题栏最右边的"关闭"按钮，出现确认对话框。确认后即退出空当接龙游戏。

1.4　扫雷游戏

扫雷游戏是一个有趣的游戏，玩时需要勇敢和智慧，同时又带有几分运气。玩家可以为

自己创造快速挖雷的记录,也可与朋友来一次挖雷大赛。

◆ **打开扫雷游戏**

打开扫雷游戏程序的操作步骤是:

开始→程序→附件→游戏→扫雷

扫雷游戏窗口的第一行是标题栏,在标题栏的下一行是菜单栏。

第三行中由左到右依序是:地雷计数器(见图 1.13 中❶),开局按钮(见图 1.13 中❷)和计时器(见图 1.13 中❸)。

第三行的下面是扫雷的主战场,它由很多突出的灰色小方块组成雷区(见图 1.13 中❹),由地雷计数器标明地雷的个数,现在有 40 颗地雷(见图 1.13 中❶)。

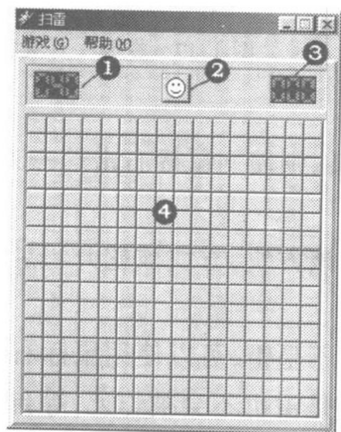


图 1.13　扫雷游戏

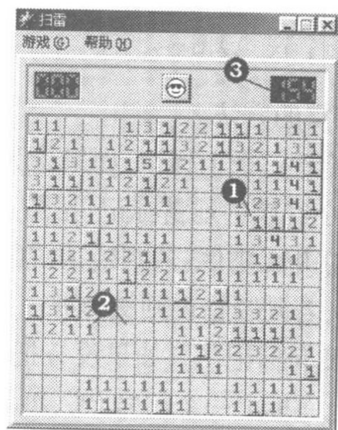


图 1.14　挖出全部地雷

◆ **游戏的最终目标**

在雷区中,地雷就埋在某些小方块的下面。任务是快速、彻底地扫除埋在地下的地雷。

我们要利用鼠标尽快地找出所有的地雷,给它们注上标记,并挖开全部无雷方块,而又不踩中地雷(见图 1.14)。

图 1.14 表明已胜利地完成任务。给地雷都插上了小红旗(见图 1.14 中❶),并挖开了无雷方块(见图 1.14 中❷),所花时间是 154 秒(见图 1.14 中❸)。

◆ **怎样踏入雷区**

雷区全被方块盖住,如何进入雷区为自己找到一块挖雷的立足之地呢? 只好碰碰运气再说了! 单击任一个雷区方块,计时器同时启动,这时有几种可能性:

(1) 该方块下埋有地雷,这意味着踩中了地雷(见图 1.15 中❶),被当场炸死。可看到"开局"按钮上的娃娃十分悲伤(见图 1.15 中❷)。但不要气馁,再开始一局就是了。单击"开局"按钮(娃娃脸),面板恢复到开始状态,娃娃笑了,重新开始扫雷吧。

(2) 所击方块下有一个数字,该数字指明在所击方块的周围的 8 个方块中所埋的地雷颗数。例如某一个方块下有数字 3(见图 1.16 中❶),说明该方块周围(见图 1.16 中❷)埋有三颗地雷。

(3) 若所击方块下是空白,这时将有一片无雷区出现(见图 1.17)。在一般情况下,扫雷

可以从这里开始了。假若打开的面积过小，则还是不容易下手。为了争取时间，常使用的方法是单击另处方块，再打开另一片或几片无雷区，但这要冒在某一次点击时被炸死的风险。

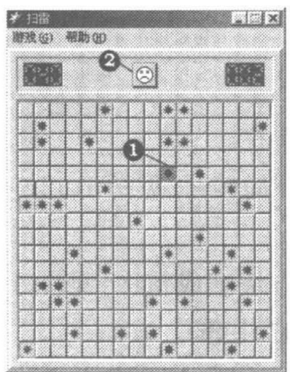


图 1.15　踩中地雷

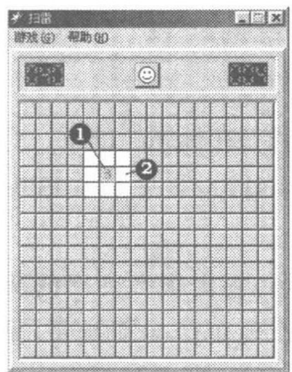


图 1.16　挖到数字

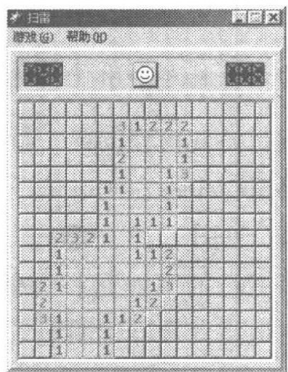


图 1.17　挖开一片无雷区

◆ **挖雷的方法**

(1) 给地雷插上标记：如果认为某个方块下埋着地雷，则使用鼠标右击这一方块，即会插上有一小红旗的地雷标记(见图 1.14 中❶)。

(2) 打开无雷区：若判断某雷区方块不是雷，可单击该方块，方块被挖开(见图 1.16 或图 1.17)。若判断错误则被炸死。

(3) 疑问标记“?”：如果没有把握判定某雷区方块是不是雷，可以使用鼠标右键双击该方块，在上面标上一个问号“?”，再单击它时无反应，即使是雷也不会被炸死，等自认为能确定的时候将其挖开或标记为地雷。去掉问号的方法是右击有问号的方块。

◆ **挖雷的几个技巧**

(1) 先扫除最容易判断的地雷：首先确定最容易判断的方块，如果是雷，为它插上小旗。如果不是雷，挖开它(单击它)。要注意在雷区边界突出的一些角部方块，它们较容易判别。例如图 1.18 的角部方块(见图 1.18 中❶－❻)，很容易判断它们都是雷，因为与这些角部方块尖角对顶的方块标明的数字都是“1”，说明周围的八个方块仅有一颗雷，而其中的七个都是无雷方块，所以肯定这些角部方块是雷。图 1.18 中❼所指是一个孤立方块，从周围的数字很容易判断出它是雷。可以迅速地给它们插上地雷标记。

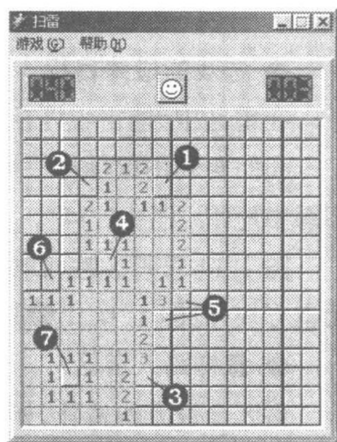


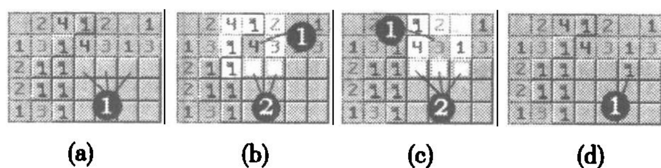
图 1.18　最容易判断是地雷的方块

(2) 寻找有用的数字组合：每一局都有自己特有的数字组合。通常，一种数字组合代表一个地雷布局(见图 1.14)。在图 1.19a 中❶所指的三个未挖开的方块，上方三个已挖开的方块的数字为“431”，现在我们来判断在未挖开的三个方块中哪个或哪些个下面埋有地雷。

先看以“4”为中心的周围八个方块(见图 1.19b 中❶)应有四颗地雷，已挖出了三颗，则图 1.19b 中❷所指的两个方块下面仅埋有一颗地雷。

再看以“3”为中心的周围八个方块应有三颗地雷(见图 1.19c 中❶)，只挖出了一颗，则

图 1.19c 中❷所指的三个方块下面应埋有两颗地雷。图 1.19b 中❷所指有一颗雷，则肯定图 1.19d 中❶所指方块是地雷，请为它做上地雷标记(见图 1.19d 中❶)。仅据此现在尚不能判断图 1.19b 中❷所指的两个方块哪一个下面埋有地雷，这还必须寻求别的条件。



(a)　(b)　(c)　(d)

图 1.19　利用数字组合判断地雷

在挖雷中经过分析与总结经验，我们会发现不少有用的组合，当走投无路时利用这些组合，常能帮助我们做出正确的判断，从而走出困境。

(3) 同时按左右键的作用：如果某个数字方块周围的地雷全都标记完，在该数字方块上，可以同时按鼠标左右键，将其周围的无雷方块挖开。

例如，对插上小旗标记的地雷周围，在那些标有 1 的方块(若它边上插上小旗标记的方块确系地雷)同时按左右键，运气好时可以挖开一大片无雷区。这是快速挖开无雷区的一个相当有效的方法。但若标记错了，此举将被炸死。

如果某个数字方块周围的地雷尚未标记完，在该数字方块上可以同时按鼠标左右键，游戏将用凹下去的方块给出明确的提示：剩下的地雷应在那些凹下去方块里确定。其作用是帮助我们进行分析，有时能立刻做出判断，可以减少被炸死的危险。

◆ **碰碰运气**

除了在开始游戏进入雷区时需要碰碰运气外，有时最后几颗雷也是不易判断的，若被炸死，会很遗憾。但当无法做出有效的分析判断时，只好用猜一猜的绝招碰碰运气了。例如当雷区仅剩下两个方块，而又要确定一颗雷时，只好二猜一了，当然，猜中的概率是二分之一。

◆ **游戏的级别**

扫雷游戏分为初级、中级和高级，打开菜单栏上的游戏选项后可在其子菜单中进行选择。在默认情况下，初级的雷区埋有 10 颗雷(见图 1.20 中❶)，中级埋有 40 颗雷(见图 1.13)，高级埋有 99 颗雷(见图 1.21 中❶)，版面也逐渐加大。无论是哪一级，扫雷的玩法都是一样的。当技术提高后，可以选较高的级别玩。还可以自定义雷数。

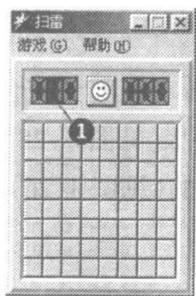


图 1.20　初级

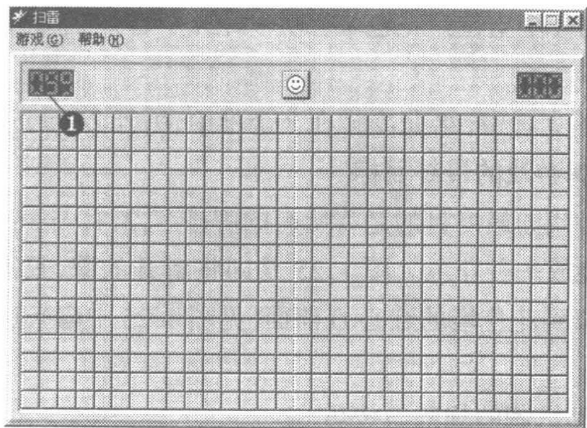


图 1.21　高级

◆ **刷新记录**

当正确地标记完所有的地雷,揭开了全部无雷方块时就胜利了。计时器上显示扫雷所花费的时间。如果所用的时间创了同级别的记录,游戏将请你签名(见图 1.22 中❶),输入名字之后,单击“确定”按钮(见图 1.22 中❷)则显示“扫雷英雄榜”,并刷新记录(见图 1.23 中❶)。单击“确定”(见图 1.23 中❷)按钮后退回游戏画面。



图 1.22　请签名



图 1.23　刷新记录

若还想再玩,可以单击“开局”按钮(娃娃脸),则将开始新的一局。若不想玩了,单击游戏窗口右上角的“关闭”按钮,即退出游戏。

1.5　纸牌游戏

◆ **打开纸牌游戏**

开始→程序→附件→游戏→纸牌

执行以上操作后即可打开纸牌游戏窗口。

我们看到,在绿色面板的左上角放着反扣的扑克牌,称为库存堆(见图 1.24 中❶)。中间一行的 7 个堆称为行堆(见图 1.24 中❷),每一堆都翻开一张牌,所扣的牌数由左向右递增。右上角 4 个空位是花色堆(见图 1.24 中❸)。下面是记得分和时间的状态栏(见图 1.24 中❹)。

52 张扑克牌中,28 张安排在 7 个堆中,另外 24 张正面朝下放在库存堆中。

◆ **纸牌游戏的最终目标**

纸牌游戏的最终目的是将所有的牌按 A,2,3,……,K 的顺序分花色移到花色堆中。每个空位只能放一种花色。图 1.25 是即将解开的牌,只需双击红心 K(见图 1.25 中❶)就可将红心 K 移到花色堆的红心 Q 前面(见图 1.25 中❷),达到最终目的(见图 1.26),赢得此局的胜利。

◆ **移动纸牌的规则与技巧**

(1) 移动纸牌:纸牌可以从一个行堆移到另一个行堆,或从行堆移到花色堆中,也可从

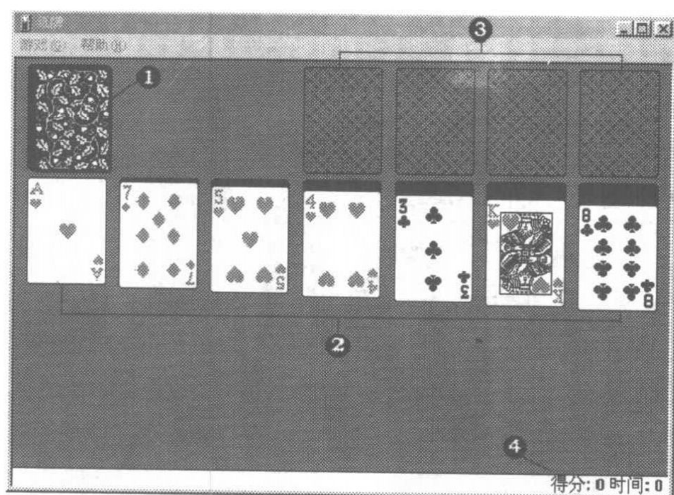


图 1.24　进入纸牌游戏

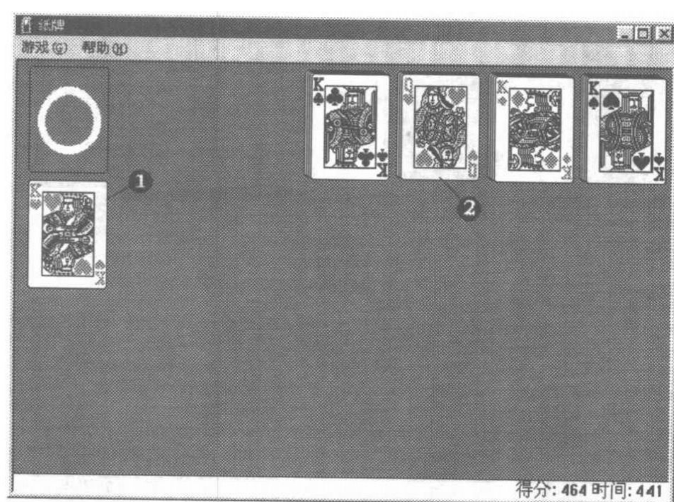


图 1.25　将所有的牌移向花色堆

库存堆移到任意的行堆或花色堆中。如果需要还可从花色堆移回行堆。

(2) 行堆移牌规则:移到行堆的纸牌必须能与最前面的那张牌按数字的**递减**顺序,并且**红黑相间**排列。例如库存堆的草花 4(见图 1.27 中❶)可以移到行堆红心 5(见图 1.27 中❸)的上面。行堆的黑桃 8(见图 1.27 中❻)可以移到红心 9(见图 1.27 中❼)的上面。花色堆的草花 3(见图 1.27 中❷)可以移到行堆方块 4(见图 1.27 中❽)的上面。

(3) 花色堆移牌规则:移到花色堆上的纸牌必须按**递增**顺序**同花色**排列。例如库存堆的草花 4(见图 1.27 中❶)可以移到花色堆草花 3(见图 1.27 中❷)的上面。行堆的红心 2(见图 1.27 中❹)可以移到花色堆红心 A(见图 1.27 中❺)的上面。在移动中,必须首先将 A 移动到花色堆中,然后才能将同花色的其他可移的牌移到花色堆中。

如果将一张扑克牌移到非法位置,则它会自动弹回。

(4) 移动一张纸牌的基本方法是:将该牌用鼠标拖到目的地。

(5) 在行堆中移动一叠纸牌的方法是: 将该叠牌中数字最大的那张牌用鼠标拖到目

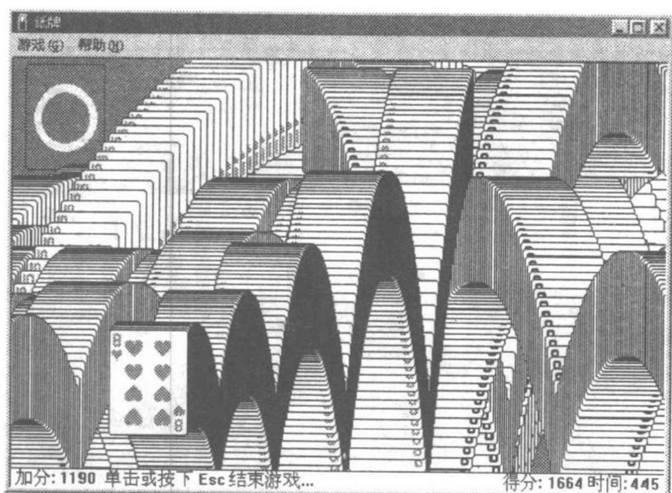


图 1.26　胜利后的画面

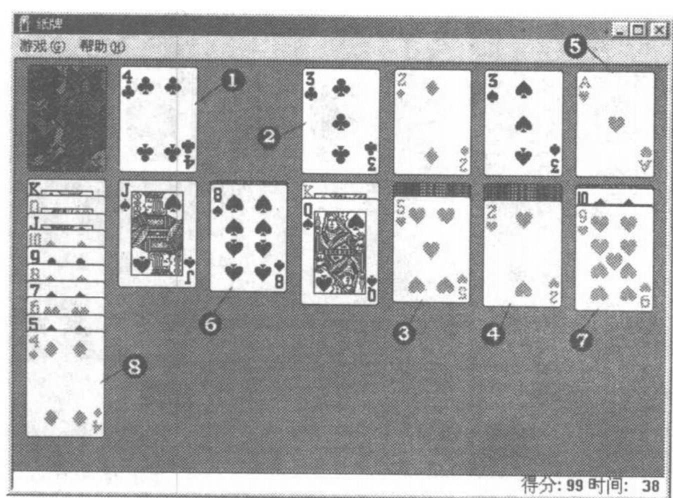


图 1.27　移牌规则

的地。

(6) 将行堆中的牌移到花色堆的快速方法是:左键双击。

◆ 翻转纸牌

可以单击库存堆(见图 1.28 中❶)或行堆(见图 1.28 中❷)中背面朝上的纸牌,被击纸牌开始翻牌。只有正面朝上的牌才能够被移动。

◆ 技巧

(1) 建立纸牌叠和花色叠:组织好牌叠是纸牌游戏的关键。必须通过移动及翻牌在行堆中建立数字顺序递减且红黑相间放置的纸牌叠。并在花色堆中建立花色叠,使其纸牌数字按递增顺序同花色排列(参见图 1.27 由左向右的第一、四、七列及花色堆的牌叠)。

(2) 使用空行堆:在移牌中,如果某行堆为空,则可以将 K(只能将 K 或有 K 的一列)移到该空位上。使行堆增加一列,有利于翻牌。例如可以将库存堆的红心 K(见图 1.29 中❶)移到空行堆(见图 1.28 中❷)。

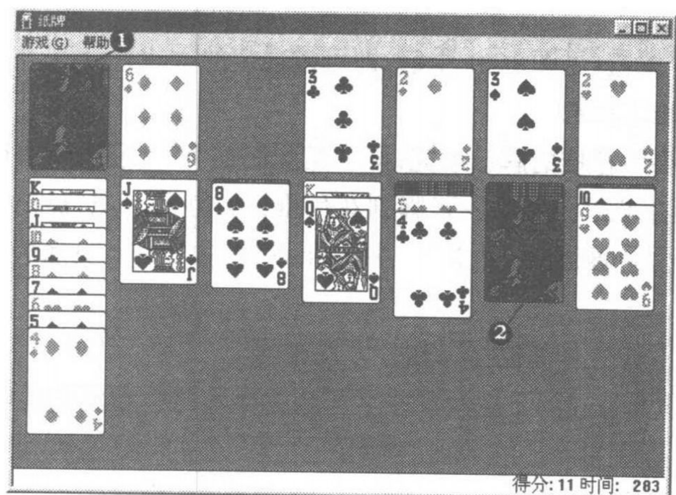


图 1.28　单击背面朝上的纸牌使其翻转

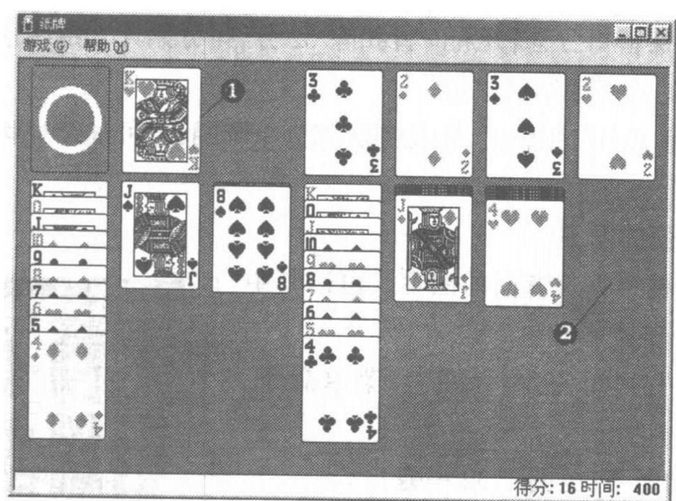


图 1.29　将 K 移向空行堆

◆ 选择计分方式

纸牌游戏有三种计分方式,玩时可任选一种。操作方法是:

(1) 单击菜单栏上的“游戏”(见图 1.30 中❶)命令。

(2) 单击其子菜单的“选项”(见图 1.30 中❷)命令。将显示“选项”对话框。



图 1.30　选计分方式

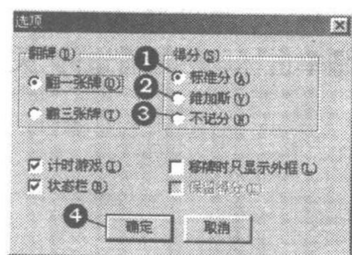


图 1.31　纸牌游戏的“选项”对话框

(3) 在“选项”对话框的“得分”选项区域中有标准分(见图 1.31 中❶)、维加斯(见图

1.31 中❷)、不计分(见图 1.31 中❸)三个单选按钮,可选其中的一个。

(4) 单击“确定”按钮(见图 1.31 中❶)即可按选定的方式计分。

◆ **计分与库存堆的底部**

(1) **标准分**:如果库存堆的牌已取完,即可见到底部为一圆圈,这表明还可继续翻牌。

计分原则:移库存堆或行堆的一张牌到花色堆,得 10 分。花色堆到行堆,扣 10 分。库存堆到行堆,得 5 分。行堆翻牌,得 5 分。每过十秒钟,扣 2 分。见底后若继续翻牌,得分被清为零。

(2) **不计分**:除不计分外其他与标准分方式相同。

以上两种方式解开牌局的希望大一些。但当库存堆的牌出现死循环而又无法有效地移牌时就无希望了。

(3) **维加斯**保留得分方式:

在选择库存堆每次只翻一张牌的情况下,如果库存堆的牌已取完,即可见到底部为“×”。该局就不能再翻牌了。

计分原则:若选保留得分,新开局时皆扣除 52 分,得分累计。由库存堆移牌到花色堆得 5 分。时间不扣分,见底必须结束该局。

在选择库存堆每次翻三张牌时,先见到底部为一圆圈,还可继续翻牌。见到底部为“×”后不能再翻牌了。

◆ **设置纸牌背面的图案**

游戏设计了 12 种扑克牌背面的图案。可选其中的一种图案,其操作步骤是:

(1) 单击“游戏”,再单击“背面图案”菜单命令,打开背面图案选择对话框。

(2) 选中想要的图案(见图 1.32 中❶)。

(3) 单击“确定”按钮(见图 1.32 中❷),即可以以该图案作为牌的背面图案。

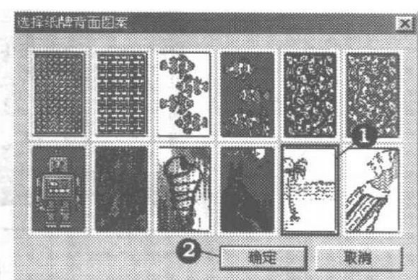


图 1.32　纸牌背面的图案

这时纸牌的背面已换成了图 1.32 中❶所示花色图案。

◆ **重新开始游戏与退出游戏**

当无法取胜(例如无法有效地移牌)时,可以结束该局游戏,再重新开始新局。重新开始新局的操作是:单击“游戏”后,再单击“发牌”。

退出游戏的方法是单击标题栏最右边的“关闭”按钮。

第二章　怎样玩棋牌类游戏

棋牌类游戏是一项十分有益的活动，有广泛的群众基础，男女老少皆宜。它可以锻炼人们的思维，提高分析和记忆能力，而且趣味性很强。因而，电脑中的棋牌类游戏也很受人们的欢迎。我们可以将喜爱的一些占用硬盘空间不大的棋牌游戏从光盘装入硬盘而不必依赖光盘。当想玩时打开游戏后，在计算机中可选水平相当的对手出来对阵，而且随叫随到。假若不想要某游戏了，也很容易卸载或删除。

在这章中，我们将向读者介绍几个大家喜闻乐见的棋牌游戏，例如中国象棋、国际象棋、围棋等棋类游戏及当前流行的扑克牌“拖拉机”及“拱猪”游戏。

2.1　棋牌游戏的安装

棋牌游戏软件的载体主要是光盘，这类游戏的光盘种类已不少，例如《棋牌乐》，《新棋圣(创新版)》等。在《新棋圣》中汇集了20多种棋牌游戏，安装、卸载都很方便。另外，在买联想的计算机时随机送了一套光盘，其中有一张《幸福之家》生活版，载有几个适于一般水平的人玩的棋牌游戏，我们将重点进行介绍。

2.1.1　《幸福之家》生活版的安装

假若有一张《幸福之家》生活版，可以选其中的“家庭娱乐”应用程序进行安装。

◆ 复制安装软盘

要安装《幸福之家》生活版，需要先复制一张安装软盘。在打开计算机，进入Windows 98的桌面后，将光盘放入光驱，并将一张格式化后的软盘放入软驱。再执行以下操作：

(1) 用鼠标右击“开始”按钮(见图2.1中❶)，选择“资源管理器”(见图2.1中❷)，进入“浏览”窗口。

(2) 假若光驱的盘符是E，则在左边文件夹列表框中选E:\image\softdisk\softdisk(标准型)(见图2.2中❶)。

(3) 单击菜单栏上的“编辑”(见图2.2中❷)命令，在其子菜单中单击“全部选定”命令(见图2.2中❸)，则文件夹softdisk(标准型)中的所有文件(在“浏览”窗口的右边框)都将被反显。

(4) 单击工具栏上的“复制”按钮。

(5) 在左边文件夹中向上移动滚动条寻找A驱动器，找到后右击它。再在弹出的菜单中选“粘贴”。则开始将所选文件复制到软盘上。复制完成后，即做好了安装软盘。

“浏览”窗口右上方的“关闭”按钮，即退出资源管理器。

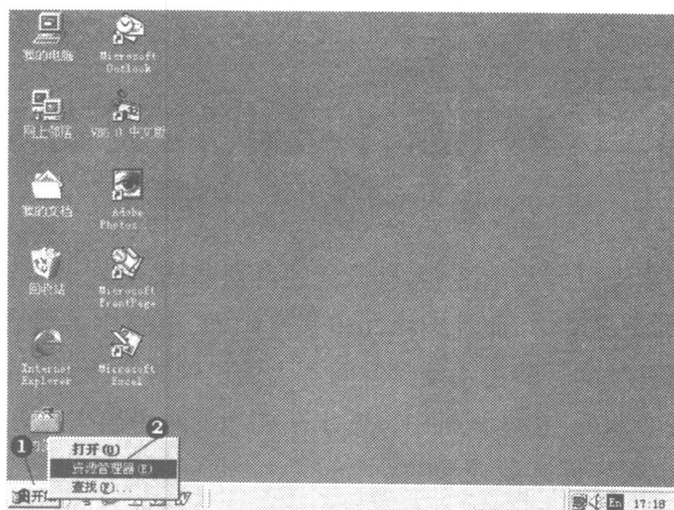


图 2.1　打开资源管理器



图 2.2　资源管理器窗口

◆ 安装《幸福之家》

由于有 AutoRun 功能,这时将显示安装界面(参见图 2.3)。



图 2.3　《幸福之家》的安装界面

(1) 单击其中第一项“安装幸福之家”。提示“请将幸福之家安装软盘插入 A:驱!”。

(2) 将安装软盘插入 A:驱动器。

(3) 单击提示框中的“确定”,就开始准备安装向导。向导将提示每个安装步骤。

(4) 关闭其他所有 Windows 的应用程序(若有),再单击“下一步”。

(5) 确认安装路径:安装程序将把《幸福之家》安装到 C: \ lxhome 文件夹中。

(6) 填写用户名。

(7) 选择安装类型:有“全部安装”与“选择安装”两种选择。若选“选择安装”,将出现“选择安装”对话框(参见图 2.4)。打对钩为选中(在复选框中单击)。在选项的右边显示了各组件所占用的磁盘空间。例如“家庭娱乐”占用的硬盘空间不到 28MB。可根据机器的情况进行选择。选中“家庭娱乐”后,再单击“下一步”,则开始正式安装。

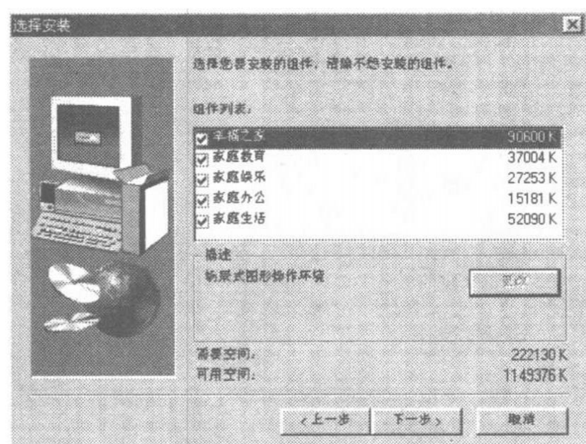


图 2.4　选择安装对话框

这时将显示安装消息,如显示安装百分比(参见图 2.5)。

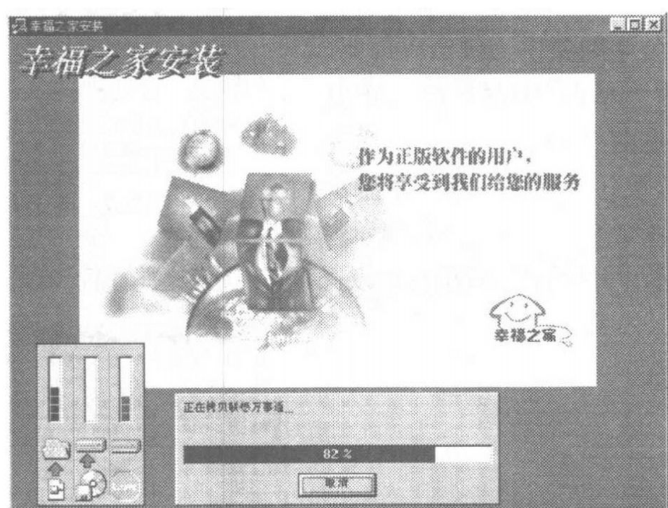


图 2.5　显示安装百分比

(8) 完成安装后显示“安装结束”对话框。请取出安装软盘。

(9) 选择“我将立即重新启动计算机”选项，再单击“完成”按钮。

于是将重新进入 Windows98 桌面，这时我们看到在任务栏右方已准备好了《幸福之家》的快捷按钮 。

在《幸福之家》的“家庭娱乐”中，除“联想媒体播放器”外，已装上了 8 个棋牌游戏。

【注】卸载的操作是：开始→程序→幸福之家→幸福之家卸载

2.1.2 《新棋圣(创新版)》中游戏的安装与打开

◆ **游戏的安装**

(1) 将这张光盘放入光驱后，即刻显示安装界面如图 2.6 所示。

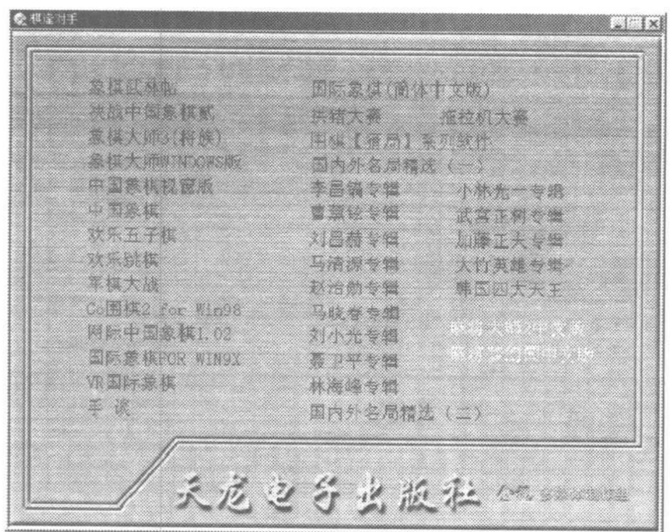


图 2.6 《新棋圣(创新版)》安装界面

除“名局精选”外，其他棋牌游戏的安装方法类似，这里仅举安装中国象棋为例给以说明。

(2) 在安装界面上单击“中国象棋”，将显示安装目录信息框(见图 2.7)。

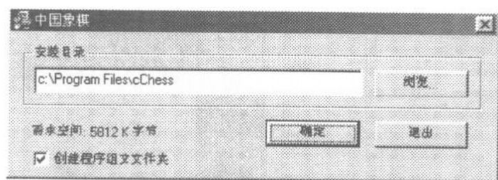


图 2.7 确定安装目录信息

(3) 单击“确定”按钮后开始安装，并显示安装百分比信息(见图 2.8)。安装完后，显示查看窗口如图 2.9 所示，并注明：“选定项目可以查看其说明”。查看后，单击窗口的“关闭”按钮。

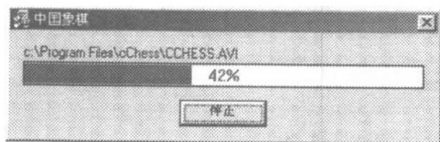


图 2.8 显示安装百分比信息

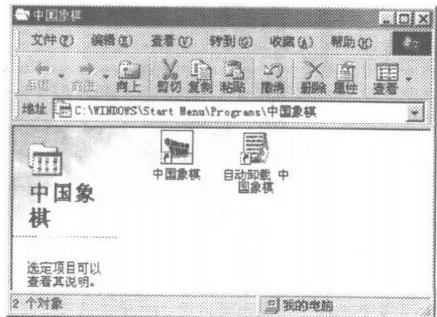


图 2.9 查看窗口

◆ 打开与卸载游戏的方法

开始→程序(见图 1.10 中❶)→中国象棋(见图 1.10 中❷)→中国象棋(见图 1.10 中❸)

若要卸载,单击“自动卸载 中国象棋”(见图 1.10 中❹)即可。

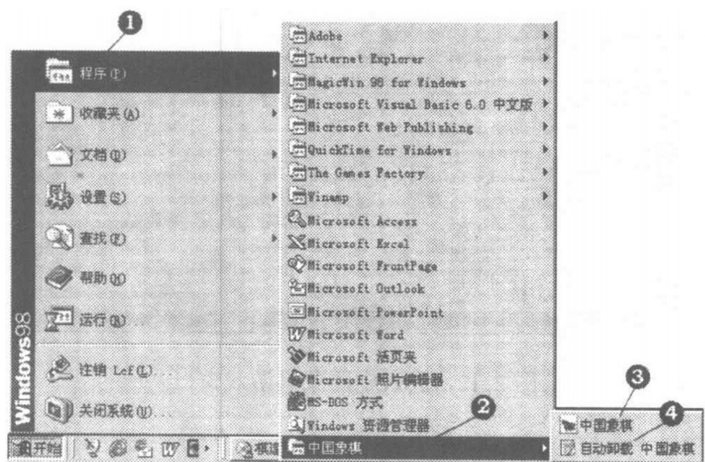


图 2.10　打开游戏的操作步骤

2.2　怎样玩“中国象棋”

中国象棋称得上中国人的国棋,从棋盘及棋子就可见它的中国文化渊源。中国象棋不但历史悠久,而且有极其深厚的群众基础,多数人从孩童时期就会下了。两个朋友相见常要“杀”上一盘。乘凉的人们相聚,两人“撕杀”,围观的人群津津乐道是常见的一景。现在电脑中装上了中国象棋游戏玩起来就很方便了,足不出户,随时有对手恭候你与它较量。若有问题还可以看看“帮助”。时间不够了还可存盘,下次接着再战。

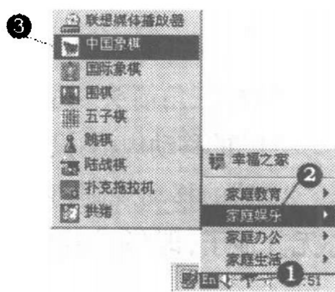
◆ 从幸福之家图标按钮启动中国象棋

(1) 在任务栏上,单击幸福之家快捷图标按钮(见图 2.11 中❶)。

(2) 在弹出的菜单中选“家庭娱乐”(见图 2.11 中❷)。

(3) 在下级子菜单中选“中国象棋”(见图 2.11 中❸)。

就打开了北京威孚信息技术有限公司引进并汉化的中国象棋游戏窗口(见图 2.12)。并同时启动棋手(也就是玩家)的计时。棋手是书写黑字的一方。此时就可以下棋了。



2.11　进入中国象棋游戏步骤

◆ 棋盘

现在来看看棋盘。中国象棋是在由 9 条竖线和 10 条横线构成的棋盘上玩的(见图 2.12 中的左半部)。每个棋子在竖线与横线的交叉点上走动。黄河河界(见图 2.2.5 中❶)将棋盘分成两个等份(事实上可以想象,竖线也通过河中)。双方各有一块由对角线所构成的 9 个点组成的“王城”(见图 2.12 中❷、❸)。

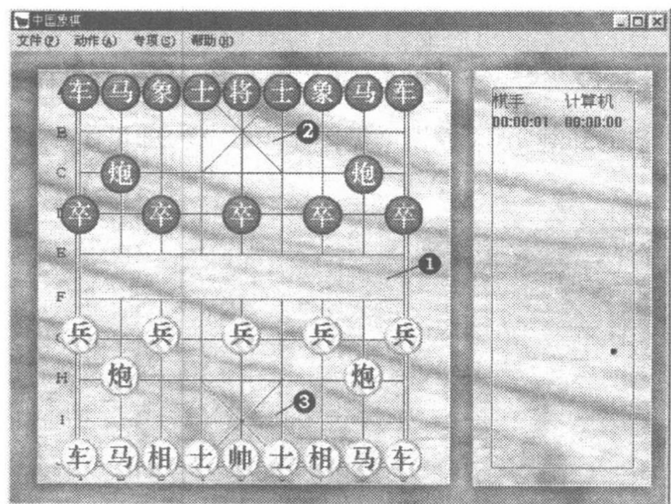


图 2.12 进入中国象棋游戏窗口

◆ **棋子**

从图 2.12 中我们看到，中国象棋由棋子的红、黑字体颜色分成了对垒的两方。双方的棋子种类如图 2.13 所示，上排为黑方的棋子类型，下排为红方的棋子类型。



图 2.13 中国象棋的棋子种类

◆ **棋子的移动及吃子规则**

“将”或“帅”的移动规则：只能在“王城”内移动，并且每一步只可水平或垂直移动一点(见图 2.14)。它不可以“将军”，也不可以在没有其他棋子间隔的情况下，到与对方的“将”或“帅”直接面对面的地方。

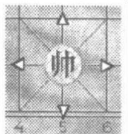


图 2.14 “帅”在“王城”内移动

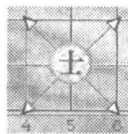


图 2.15 “士”在“王城”内移动

【注】图中三角箭头表示当前该子可走的路线方向及位置点。

“士”的移动规则：只能在“王城”内移动，每一步只可以沿对角线方向移动一点(见图 2.15)。

“象”的移动规则：它可以一步沿对角线方向走两个点，即走“田字”。但这需要“田字”中心无其他子，即“象”不能穿越障碍(见图 2.16)，且不能过河。

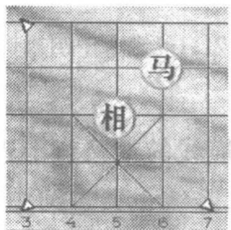


图 2.16 “相”的移动

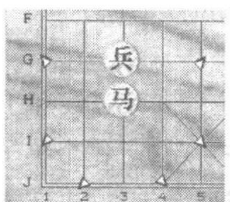


图 2.17 “马”的移动

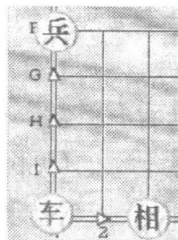


图 2.18 “车”的移动

"马"的移动规则:横移(或竖移)一点后再向前沿对角线移一个格。常称"马"在不蹩脚的情况下走"日"字,即中国象棋的"马"不能跳过障碍(见图 2.17)。

"车"的移动规则:可以水平或垂直方向移动任意个无阻碍的点(见图 2.18)。

"炮"的移动规则:走子法与"车"类似,可以水平或垂直方向移动任意个无阻碍的点。

"兵"或"卒"的移动规则:在过河前,每步只能向前移动一格。过河以后,便增加了向左或右移动一点的能力。过河前后皆不允许向后移动。

吃子规则:除炮外,其他的棋子仅能在移动的终点吃掉对方的棋子。而炮是必须跳过一个棋子来吃掉对方的一个棋子,被跳过的那个棋子(见图 2.19 中❶)称为桥或者屏风,有时也说"翻山炮"。只有炮可以跳过前面的一个棋子来吃掉对方的一个棋子,直接达到另一边。

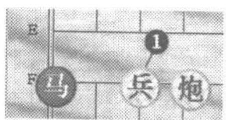


图 2.19　桥

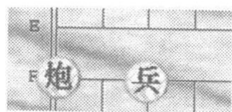


图 2.20　炮吃掉马

◆ **移子操作**

要移动某子,就用鼠标将该子拖到目的地。若操作不合规则,该子将退回原地。

◆ **游戏的最终目的**

当某一方的棋子在可移动格点威胁到对方的"将"或"帅"时,就称为将军,对方的"将"或"帅"必须在下一步棋里躲过将军,如果已无力躲过,则被将死,将死对方的一方为赢方。因此,游戏的主要目的就是将对方的"将"或"帅"将死。

如果某一方的棋子并没有被将军但已经不能再按规则移动时,那么另一方也算胜利。

当双方皆不能将死对方或所剩下的棋子都不能越过河界时,为和棋。

◆ **策略**

"车"是最强大的棋子,接着是"炮",然后是"马"。但棋盘上的棋子越少,"炮"的力量就越弱,而这时"马"的力量会增加,因为它的移动能力大大增强了。

"象"和"士"只能在棋盘的一边移动,所以它们应该被用来保卫"将"。

"兵"一开始的力量并不是很强大,不过当它们越过河界之后,力量便会有所增强,也许你听说过"过河的卒子赛如车",不可小视。但是,由于它们不能够向后移动,所以当它们前进的时候,力量也就会变得越来越小。

中国象棋各子走法并不难,但要指挥好你的部队取得胜利可并不容易。有很多总结出的招式,可以参考有关书籍,多观察计算机的走法,但主要应在撕杀中锻炼!

◆ **"水平"假设**

游戏编入了适于不同水平的人的程序,无论是初学者还是有相当功底的玩家,都可以选到适于自己水平的对手,但一般情况下,水平越高,计算机下一步棋执行程序的时间越长。操作方法是:

(1) 单击菜单栏上"专项"命令。

(2) 选子菜单上的"水平"命令。这时显示的下级菜单上有四个选项,分别是:初学、业余、专业、大师。玩家可从中选择一种。例如选"初学"。参见图 2.21。

【注】默认效果是平面效果(见图 2.12),设置三维棋盘和棋子的操作步骤为:

专项→显示→三维

◆ **新棋、保存、打开与退出**

假若想新开一局,可以在菜单栏上选择“文件”命令,再选其子菜单的“新棋”命令即可(参见图 2.22)。

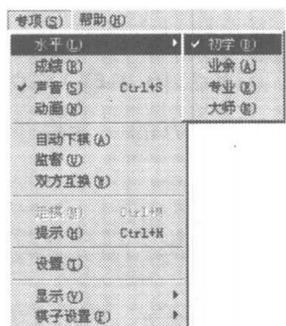


图 2.21 “水平”菜单

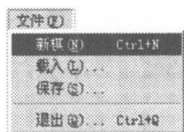


图 2.22 新开一局的操作

假若时间不够了,想下次接着再战,或者想保存某个精彩场面,那就将它们保存起来吧。操作是:

文件→保存→选文件夹→输入文件名→保存

若要读盘再战,启动中国象棋后,执行:

文件→载入→选文件夹→选文件名→打开

如果不想玩了,单击窗口右上角的“关闭”按钮即可。

2.3 怎样玩“国际象棋”

国际象棋在世界范围广为流传,早已是世界性的竞赛棋类。它与中国象棋有很多相似之处。国际象棋在我国已越来越普及,现已人才济济,是世界赛事夺冠的有力竞争者。

◆ **启动国际象棋**

幸福之家图标→家庭娱乐→国际象棋

执行以上操作后,就打开了国际象棋游戏窗口(见图 2.23)。我们看到棋已经摆好了,并开始为棋手(也就是玩家)计时,这时就可以下棋了。

◆ **国际象棋的棋子**

国际象棋由红、黄颜色的棋子分成了对垒的两方。双方棋子的兵种如图 2.24 所示。与中国象棋相比,少了“炮”(因为火药是中国人发明的),把“士”换成了“后”。

◆ **国际象棋的棋盘**

国际象棋棋盘是正方形的,由两种深浅相间的颜色组成 64 个小方格。深色的格子叫做黑格,浅色的格子叫做白格(参见图 2.23)。棋子在格子中间走动,而不像中国象棋那样在

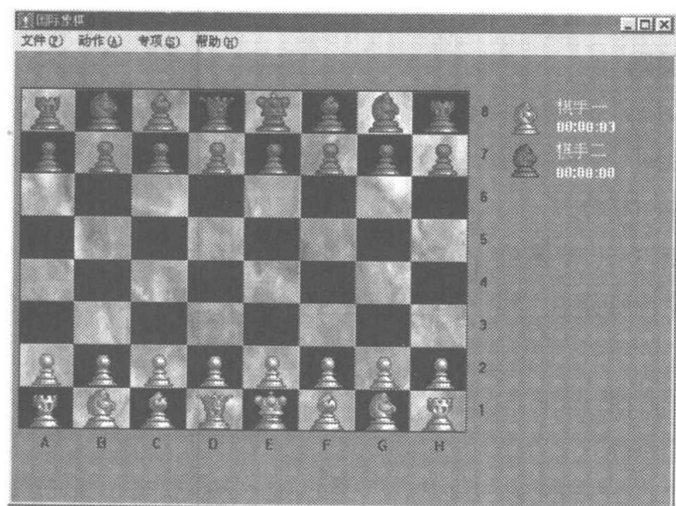


图 2.23 国际象棋游戏窗口

格点上走动。

棋盘上的小方格又相互组成了纵横交错的线路：由对局的一方到另一方竖直的各行，叫做“直行”或“直线”。横向平行的各行，叫做“横行”或“横线”。由同颜色小方格斜相连的各行，叫做“斜行”或“斜线”。



图 2.24 国际象棋的兵种

棋盘上从左到右分别用 A→H 8 个英文字母表示。称其列为 A 线、B 线、C 线等。棋盘上的 8 条横线，由下到上分别用 1→8 的数字表示。称其为第 1、第 2、第 3 横线等。棋盘上每一个小方格的名称由表示直线的字母和表示横线的数字组合表示。

棋盘上的作战区域划分：由 D4、D5、E4、E5 四个格子构成的区域，称为“中心”。由 A、B、C、D 四条直线组成的左半边棋盘，称为“后翼”。由 E、F、G、H 四条直线组成的右半边棋盘，称为“王翼”。棋盘上的第 1 和第 8 横线，分别称为对局双方各自的“底线”。A、H 两条直线，称为“边线”。

对局时，棋盘应置于对局者之间，双方棋盘的左下角格必须是黑格，不能摆错。

◆ **棋子的走法规则**

“王”的走法规则：横、直、斜都可以走，每次限走一格（王车易位时例外）。

“后”的走法规则：横、直、斜都可以走，格数不限。

“车”的走法规则：横、直都可以走，格数不限。

“象”的走法规则：斜走，格数不限。双方各有两个象，由于所占格子的颜色不同，分别称为白格象和黑格象。

“马”的走法规则：沿横线走二格再沿直线走一格，或沿直线走两格再沿横线走一格，所到达的格子，称其为马步。同中国象棋马的走法相似，只是没有“蹩脚”的限制。马是国际象棋棋子中唯一可以越子走动的棋子。

“兵”的走法规则：只能向前直走，不准后退。原始位置的兵可以任意选择向前直进二格

或一格，以后均只能每次向前走一格。

◆ **棋子的吃法规则**

国际象棋中除兵以外的棋子，只要在它能走到的格子上有对方的棋子就可以将其吃掉，即吃子和走子方法相同。而兵则是国际象棋棋子中唯一吃子和走子方法不同的棋子。兵的吃子方法是向前斜进一格吃子。

◆ **特殊走法规定 1：王车易位**

国际象棋有三种特殊走法，其一是王车易位。在一局棋中，双方各有一次王车易位的权利。

(1) 王车易位方法：所谓王车易位，是将“王”向“车”的方向横走两格，然后把“车”越过“王”置于紧临“王”的一格上。

如果“王”向王翼一侧易位，称为短易位，参见图 2.25 及图 2.26 中第 1 横线上所示的王车易位。图 2.25 是易位前的状态，图 2.26 是易位后的状态。其中❸所指是“王”，❹所指是“车”。

如果“王”向后翼一侧易位则称为长易位，如图中第 8 横线上所示的王车易位，图中❶所指是“王”，❷所指是“车”。

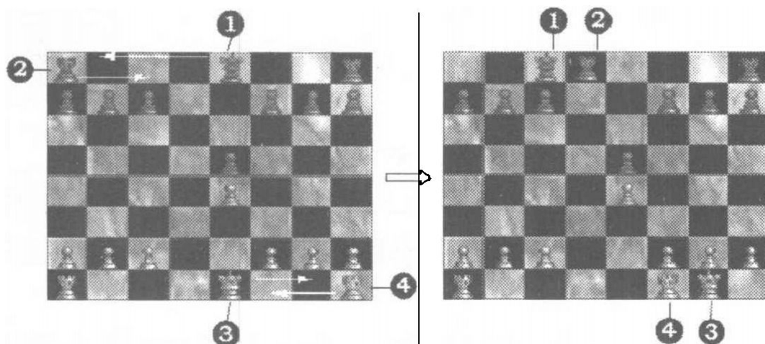


图 2.25　易位前示意图　　　　图 2.26　易位后示意图

(2) 王车易位的条件限制：如果一方的“王”已经走动过，则失去王车易位权利，即使“王”又回到原始位置也不允许再行使易位权利。

在王未动过的情况下，如果两侧的“车”(双车)都走动过，也同样失去易位权利。如果两翼只有一翼的“车”走动过，“王”可与未动过的那一翼的“车”进行易位。

“王”和“车”之间尚有其他棋子阻隔时，暂时不能进行王车易位。

“王”正被对方棋子将军时，暂时不能进行王车易位。

“王”要经过或到达的格子正受到对方棋子的攻击时，暂时不能进行王车易位。

(3) 王车易位的作用：王车易位是为了更好地保护“王”，并有利于与其他棋子协调作战，尤其有利于发挥“车”的作用。因此在对局过程中，双方都很重视行使王车易位的权利。

◆ **特殊走法规定 2：“兵”的升变**

双方任何一个“兵”通过直进或斜吃而到达对方底线时，即可升变为“后”、“车”、“马”、“象”中的任何一种，但不能升变为“王”，也不能不升变。

升变时,"兵"立即从棋盘上消失,换上升变后的新棋子。一般情况下均选择升变为"后",因为"后"的威力最大,但在某种特殊情况下,也可能选择升变为"车"、"象"或"马"。因此,"兵"的威力要比中国象棋大得多。

◆ **特殊走法规定3:过路吃"兵"**

例如当敌方位于原始位置E7的"兵"(参见图2.27中❶)向前直进二格走到E5格时(参见图2.28中❶),如果在位置D5(参见图2.28中❷)或F5(参见图2.28中❸)上有我方的"兵"(在相邻直线上与刚入侵的"兵"并列在同一横线),则我方在应对时,可以用两兵之一(例如❷)在斜进一格到E6的同时吃掉敌方入侵E5格的"兵"(参见图2.29中❷),这就是过路吃兵。

【注】只能在对方进兵之后立即行使吃过路兵这一权利(当然也可以选择不吃),否则过时不候,算自行放弃权利,不能再吃。

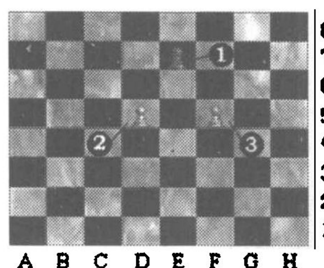


图2.27　原图

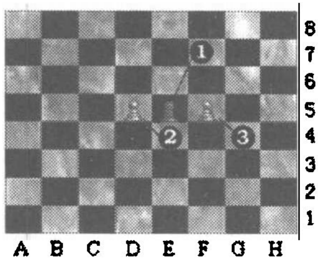


图2.28　敌方走子

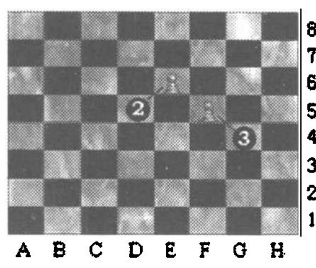


图2.29　过路吃兵

◆ **将军与应将**

在对局过程中,一方的棋子攻击对方的"王",即要在下一步棋吃掉对方的"王",称之为"将军"。被将军的一方必须立即采取自卫的走法对己方的"王"进行保护,称为"应将"(这与中国象棋相同)。一般地,"应将"的方法有:

(1) 垫将:即在敌方进行将军的棋子和"王"之间,用棋子加以阻隔。

(2) 吃子解将:吃掉对方进行将军的棋子,解除将军。

(3) 避将:"王"从受攻击的格子上避开,走到不受攻击的格子上去,即称为"避将"。

在下棋时要根据具体情况选择应将的方法。

◆ **游戏的胜负与和棋**

如果一方无法应将,就算被"将杀"或称被"将死"。即输了!

此外,一方因子力相差悬殊,无法对抗而认输,即判负。另外,如果一方在比赛规定时限内未能走满规定的步数时,即超时判负。

当对局双方谁都无法将杀对方的"王"时,即为和棋。

【注】国际象棋中的菜单与中国象棋基本一样,例如"水平"选项仍分为初学、业余、专业、大师。保存、打开与退出等的方法也一样。

2.4　怎样玩"欢乐五子棋"

欢乐五子棋的规则很简单,双方各执黑棋或白棋。黑方先行,轮流出子,任意方向先连

成五子者为胜。它分为初、中、高和特级，初学者容易上手，高手也有对手，玩家可以根据自己的情况进行选择。

◆ **打开五子棋游戏**

幸福之家图标→家庭娱乐→五子棋

执行以上操作后，就打开了欢乐五子棋游戏(参见图 2.30)。

我们看到，五子棋的棋盘是由 15 条横线，15 条竖线组合而成的，全盘共有 256 个交叉点，棋子下在交叉点上。

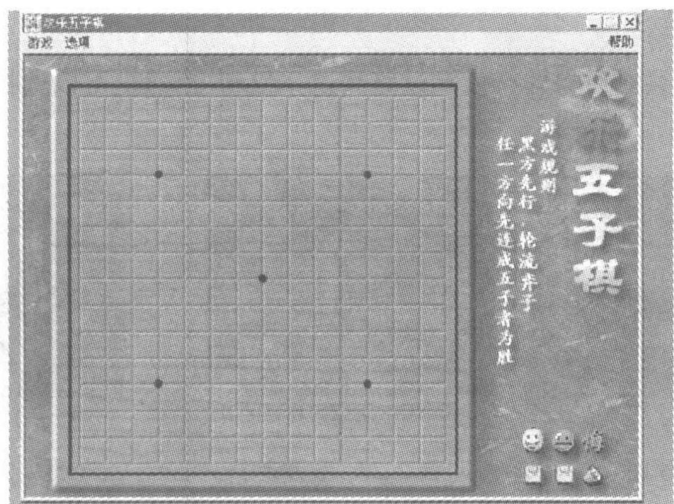


图 2.30　进入欢乐五子棋

◆ **图形按钮**

在欢乐五子棋窗口右下角有图形按钮，其作用分别是：新开一局游戏(见图 2.31 中❶)，结束游戏(见图 2.31 中❷)，悔棋(见图 2.31 中❸)，储存进度(见图 2.31 中❹)，读盘再战(见图 2.31 中❺)。

图 2.31 中❻是打开/关闭音乐。

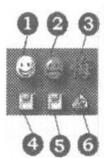


图 2.31　“游戏”按钮

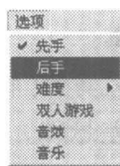


图 2.32　出子先后选择

◆ **开局、出子先后与对手选择**

下棋前需要先单击“开局”(见图 2.31 中❶)。在默认情况下，我方先出子，计算机后出子。假若想让计算机先出子，可在菜单栏作如下操作：

选项→后手

如果想跟朋友对下，或进行某种走法研究，可选“双人游戏”(参见图 2.32)。

2.5 怎样玩“军棋”

军棋,又称陆战棋,是斗智型的游戏。该游戏是人们对战争的一种简单模拟,交战双方均拥有“司令”、“军长”等作战部队及“炸弹”、“地雷”、“工兵”等“特种部队”,游戏采取人机对战的模式,通过排兵布阵和对战,并以夺取对方军旗为最终胜利。军棋因其娱乐性强、容易掌握等特点,很受欢迎。

◆启动军棋游戏

幸福之家图标→家庭娱乐→陆战棋

执行以上操作后,就打开了“军旗大战”游戏,(参见图 2.33)。

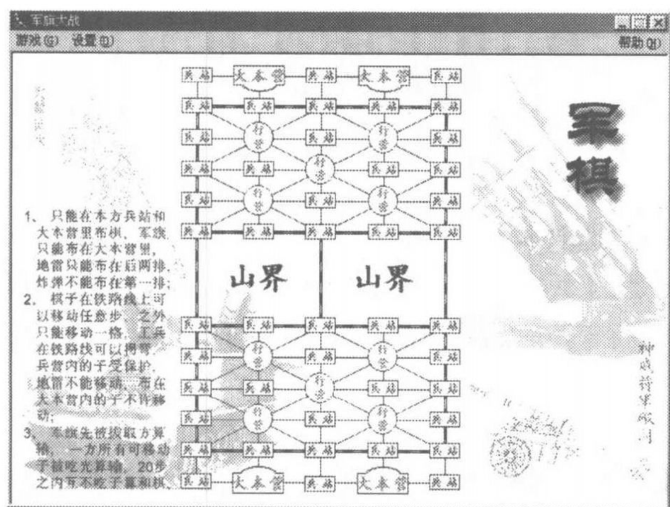


图 2.33 军棋游戏窗口

◆ 棋子与布局

陆战棋的一队棋子有军旗、司令、军长各一枚,师长、旅长、团长、营长、炸弹各两枚,连长、排长、工兵、地雷各三枚,共计 25 枚棋子。由计算机和玩家各带领一队。双方将本方棋子在棋盘内规定的地点放置,按各自确定的策略布局,然后进入交战状态。操作方法是:

(1) 单击菜单栏“游戏”。

(2) 单击“新游戏”,显示将由玩家指挥的整支部队(参见图 2.34),等待玩家布局。

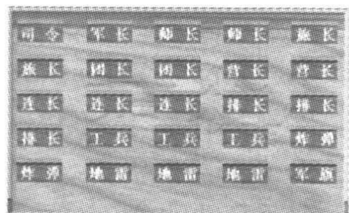


图 2.34 玩家的整支队伍

(3) 布局:在本方的兵站或大本营中布棋。方法是用鼠标左键在图 2.34 中选取棋子(右击是撤消选取),再在目标位置上单击,即将该子布在这个位置上。军旗只能放置在本方的大本营中,地雷只能放置在最后两排,炸弹不能放置在第一排。

◆ 开始作战

开始:当棋子各就各位后,单击菜单栏中的“游戏”命令,再单击子菜单上的“开始”命令,

即显示双方布好棋的战场(见图 2.35)。玩家只能看见自己的棋子,现在就可以开始下棋了。

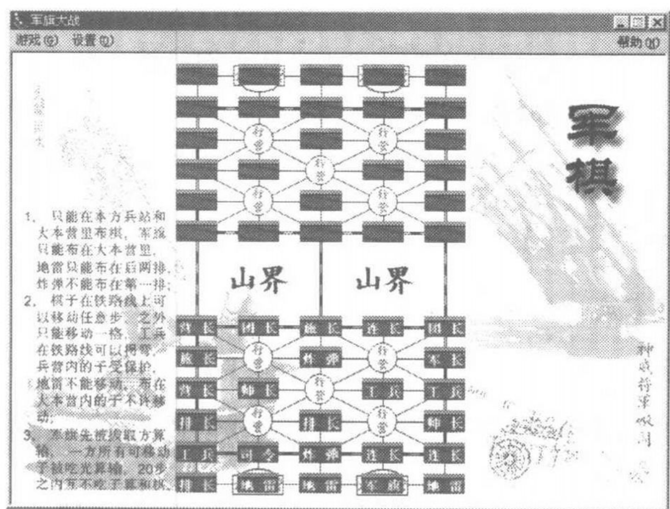


图 2.35 战前布阵

移动棋子的方法是:选取本方棋子单击后,再单击目的地。

移动棋子的规则是:工兵在铁路线上可以任意行走,并能拐弯。其他棋子在铁路线上可以移动任意格,但不能拐弯。地雷、军旗及大本营内的子不能移动。在铁路线之外,棋子一次只能移动一格。

◆ 吃子规则

当攻击敌方的棋子时,两个棋子碰到一起,谁吃掉谁呢? 计算机是裁判。它按下面官职的大小顺序判断胜负:司令→军长→师长→旅长→团长→营长→连长→排长→工兵。胜者(官职大的)放在原处,败者出局。

工兵可挖去敌方的地雷,而自己完好无损。其他的子碰敌方地雷皆同归于尽。若双方同样大小的棋子相碰或炸弹遇任何棋子均同归于尽,同时出局。

对阵双方,当司令出局时,皆要降半旗致哀,亮出自己的军旗。

◆ 胜负与和棋规则

合规则的任何子攻击敌方的军旗时,都可扛走敌方的军旗,则赢了!

若一方没有任何可移动棋子即判这方失败。

20 个回合之内双方均无棋子出局即判为和棋。

◆ 战略与技巧

带兵打仗,先要有好的战略战术思想,在布局时能充分展示出来。可把一部分兵力布在前线要道。布阵时把地雷放置在军旗附近。

开局时不要急于进攻。不要轻易使用炸弹,不要把炸弹放在容易被对方较小棋子碰到的位置。

进攻时一般先用小股兵力试探对方的虚实,要注意分析敌方的布局,避免瞎碰乱撞。

时刻注意保护本方军旗。

◆ **布局存盘与读盘**

可以将得意的布局存盘。方法是:在布完局后,单击菜单选项“游戏”,选择子菜单命令“存盘”,在布局对话框中选中“布局一”到“布局六”的任一个单选按钮,例如选中“布局一”,再单击“确认”按钮,就将刚布的局存入了“布局一”。

若想在打开游戏后使用此布局,执行以下操作:

游戏→读盘→选中“布局一”→确认

2.6 怎样玩“欢乐跳棋”

跳棋是一个十分普及的游戏,一般为三人游戏。欢乐跳棋是二人游戏,规则简单,一看即会。下一盘的时间花费也少,比较轻松。

◆ **启动跳棋**

幸福之家图标→家庭娱乐→跳棋

执行上述操作,即可打开欢乐跳棋游戏,(参见图 2.36)。



图 2.36　欢乐跳棋窗口

◆ **欢乐跳棋的操作方法**

打开菜单栏上的“游戏”及“选项”,可以了解该游戏的功能,并进行一定的设置,例如是否“先走”,“难度”取哪一级以及“音乐”等的设定。

棋盘上的图标按钮与欢乐五子棋的含义相同。单击“新游戏”(见图 2.36 中❶)后即可开始下棋。

走子的方法是:先单击要走的棋子,再单击目的位置点即可。

◆ **欢乐跳棋的游戏规则**

在欢乐跳棋的棋盘上已写明了规则:

1.双方轮流走子,可隔一子连跳,也可沿线移动一格。

2.先将棋子全部移入对方阵地者为胜。

2.7 怎样玩“围棋”

围棋起源于春秋战国时期,距今已有三千多年的历史。有人说围棋代表着中国的文化,这种说法有一定道理,因为在围棋中蕴含着中国哲学思想和军事思想的精髓。玩围棋可以提高人们的思维能力和对事物的判断能力,是很好的脑力体操,同时也可从中得到无穷的乐趣。让我们从这里走进黑白的世界,去领略一下围棋的奥妙吧。

◆ **打开围棋游戏**

幸福之家图标→家庭娱乐→围棋

◆ **棋子和棋盘**

围棋不像象棋那样有诸多兵种,它只有黑白两种棋子,双方各执一种以示区别。棋盘(参见图2.37)是由19条横线,19条竖线组合而成的,全盘共有361个交叉点,子下在交叉点上。可以使用字母和数字来确定棋子在棋盘上的位置,水平方向从左到右由字母A-T来表示,垂直方向由下至上由1-19来表示,如左下角为A1,右上角为T19。棋盘上的9个小黑点将棋盘分为三个区域(边、角、中腹),中间的小黑点叫“天元”,四周的小黑点叫“星位”,四周的小黑点围成的区域叫“中腹”,以角上的四个小黑点为界将其余区域分为“边”、“角”。

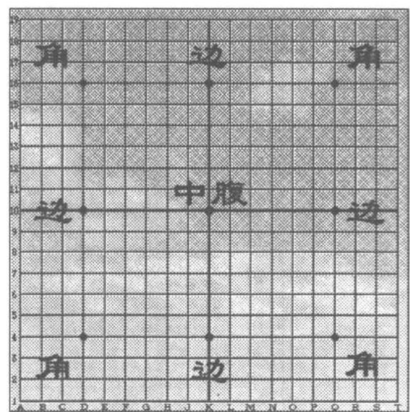


图2.37 棋盘分区

◆ **围棋的基本术语**

围棋的术语很多,这里仅介绍几个基本的围棋术语。

(1) **气**:和一个棋子直接横竖连接的空白交叉点,就叫这个棋子的“气”。几个棋子在一块时,要看周围还剩下几个这样的空白交叉点。例如图2.38,数一数有多少“气”? 其中黑子❶有四“气”(见周围的四个小三角形),黑子❷有三“气”,黑子❸有两“气”,四个黑子❹共剩下五口“气”。

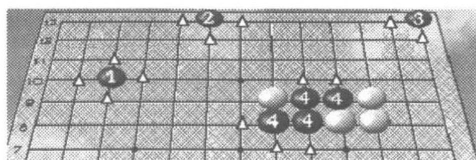


图2.38 “气”

(2) **连与断**:用一个棋子把自己的两个棋子或两部分棋子连接在一起,从此,成为一块同生死共患难的棋,这个棋子就叫“连”,如图2.39中的❶。而❶位若被对方下子时,这个棋子就叫“断”。

(3) **打吃**：如图 2.40，黑棋下一个子之后使对方只剩下最后一口气(注意这时己方至少要有两口气)，这个棋子❶就叫“打吃”，又叫“叫吃”。

(4) **长**：黑子“打吃”时，白方如果不“长”，黑棋再下一个子就可将白棋吃掉。所谓“长”，就是白棋在 A 处下一个子(见图 2.40)，这时白棋至少有两口气。

(5) **提**：图 2.40 中黑棋在 A 处下一个子，就可将被包围的白棋吃掉，就叫“提”，注意只有对方被包围的棋子没有气时，才能“提”。如图 2.41 所示，当双方都剩下一口气时，谁先下子谁“提”掉对方。

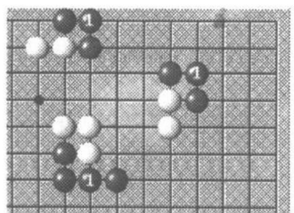


图 2.39　“连”

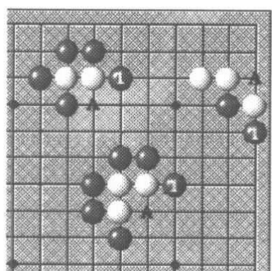


图 2.40　“打吃”与“长”

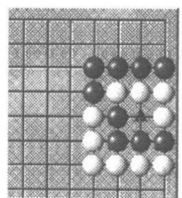


图 2.41　“提”

◆ **眼与死活棋**

在下围棋之前，必须懂得死活棋，否则无法下围棋。而要提高棋力，首先就要提高辨别死活棋的能力。

活棋与死棋：所谓活棋，就是围起来的棋子必须有两口以上的“气”。否则为死棋。

眼：几个子围住一个点，这个点就叫“眼”。图 2.42，图 2.43 中的 A 位都叫眼。眼分为真眼和假眼两种，图 2.42 中 A 位所示皆为真眼，而图 2.43 中 A 位所示为假眼，因为若白子在△处下两子，就打吃三个黑子，这三个子只剩下一口气，黑方只好在 A 位连，否则为死棋，于是黑棋的这个眼就不存在了。也就是说能破的眼为假眼，不能破的眼为真眼。

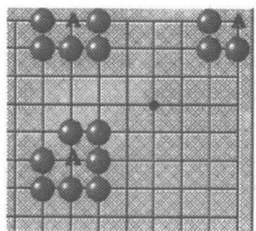


图 2.42　真眼

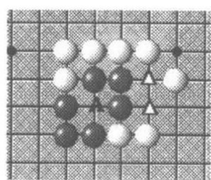


图 2.43　假眼

当黑棋被白棋团团围住时，假若黑棋有两个真眼(如图 2.44 中的 A，B)，白就无法杀黑。又如图 2.45 所示，当白棋在 A 处放棋子时是活棋(有两个真眼)。相反当黑棋在 A 处放棋子时，白棋和黑棋共用两气，各家一半，白棋就为死棋了。

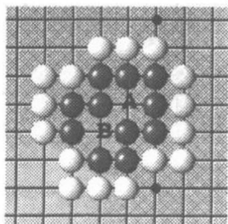


图 2.44　两眼活棋

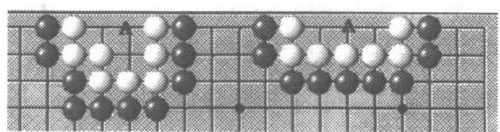


图 2.45　活棋与死棋

◆ 围棋的下法

一般来说，围棋的下法是对弈双方轮流在交叉点上放上棋子。持黑棋的一方先下子，双方抢占交叉点，谁占领的交叉点多谁胜，但其前提条件是这些棋子必须是活棋。

围棋的“围”字包含两方面的意思，一是围吃对方的子，二是围占地盘，吃子的目的也是要多占地盘。简单地说，下棋的过程是：无论那一方在哪里放棋子，另一方都要想方设法地把它们围起来消灭掉，即使消灭不掉，也要使对方占领的交叉点越少越好。

下一盘棋一般分为三个阶段，即“布局阶段”、“中盘阶段”和“官子阶段”。下棋时都要先占领一块“根据地”，然后以此为依托向对方的棋子展开猛烈的进攻。下面简单地介绍一下这三个阶段。

(1) 布局阶段

布局阶段双方在除“天元”外的 8 个小黑点子周围轮流下子，而这些点又叫“要点”，是兵家必争之地，这一阶段一般不会进行激烈的战斗(也有例外)，重点抢占“角”和“边”。请记住：下子时的次序是先占角、后占边、最后才占中腹。为什么呢？在角上活棋(2 口气)只要 6 个子(见图 2.46)，边上活棋要 8 个子(见图 2.47)，中腹活棋要 10 个子(见图 2.48)，这说明在角上比边上和中腹可快速占领根据地及占领较多的地盘。

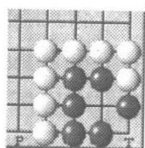


图 2.46 占角

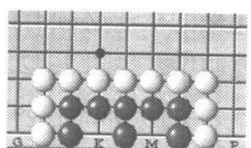


图 2.47 占边

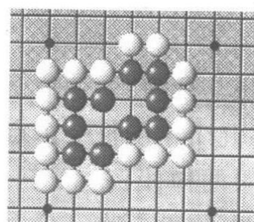


图 2.48 占中腹

布局是一盘棋的轮廓，反映下棋者的战略构想，即如何占领根据地、如何进攻对方。例如图 2.49 是一种布局方法(其中棋上所标号码为下棋的手数)。

布局的好坏直接影响到以后的中盘战斗及全局的主动与被动，是一局棋的关键所在。下棋时应牢记：所下的每个子都是为全局服务的，棋子的配合是布局的关键。布局时，双方在地域上或形势上，能够使己方扩大或使对方缩小的地方，叫“大场”，这些地方应尽快占领。图 2.49 的白 6、黑 7、9 都是大场。

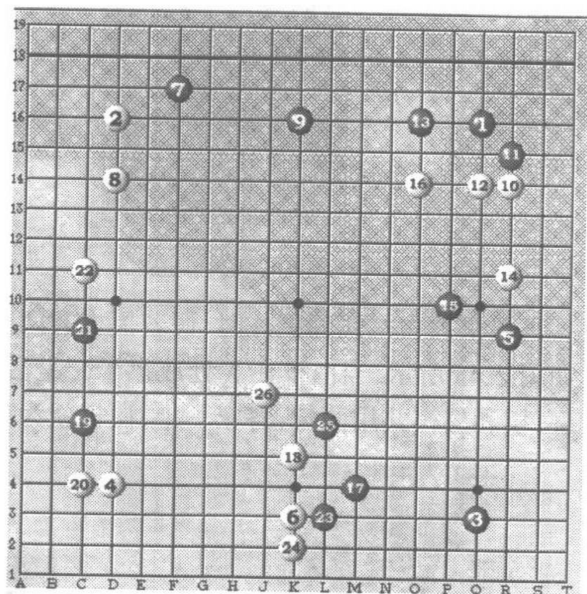


图 2.49 一种布局方法

图 2.49 的布局中，黑方❶❸❺手棋使用了“中国流”定式，而白方❷❹使用了“星小目” 定式。什么是定式，又如何使用定式呢？定式是布局阶段争夺角、边的相对固

定的走法，它是经数代棋手反复实践研究而保留下来的最合理、双方得失大体相当的下法，如果应对正确，常常形成两分的局面。定式是围棋中最基本、也是最重要的内容之一，有很多种定式，这里不能一一介绍，初学者可买一些有关定式的书籍，熟练掌握其基本内容，了解它们的发展方向并大胆使用、创新，就可以在黑白世界中遨游一番了。

(2)中盘阶段

布局一般是指最初的十几、二十手棋，这期间主要以走定式及其变形为主。进入中盘阶段，双方将进行激烈的战斗以消灭对方的棋子并使己方棋子成为活棋。这是确立自己的根据地并向对方展开猛烈进攻的阶段，胜负将由此产生。中盘阶段的战术主要有"打入"和"侵削"，打入是深入对方腹地进攻的有效手段，但当不能打入时，就采用蚕食的手段，也就是侵削。如图 2.50 所示，白 1 打入，达到夺取黑方根据地的目的。

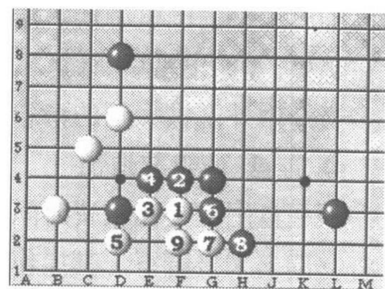


图 2.50　打入

如图 2.51 所示，白方在右边势力强大，打入有危险时，黑方就采用侵削战术。

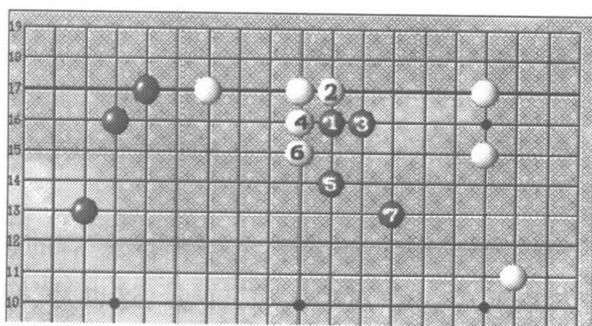


图 2.51　侵削

中盘阶段是围棋中最复杂、最难以掌握的阶段，对于初学者来说，要敢于进攻，敢于在棋盘的任何地方下子，不怕失败，在战斗中学习。同时，多看看计算机的下法，不断积累经验，就能逐步入门。

(3)官子阶段

官子阶段是双方最后在边境交界处进行的战斗。看看哪里还能扩大一点战果，也许胜负就在其中。这一阶段常易被初学者忽略，造成功亏一篑，因此必须引起充分重视。官子有大官子、小官子，指的是对胜负影响的大小。官子又有先手、后手之分，先手指的是当走棋后，对方必须应对的官子。如图 2.52 所示，白 1 走后黑若不应对，黑方有被消灭的危险。

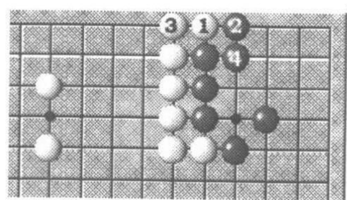


图 2.52　应对的官子

◆ 胜负计算

目前世界上计算胜负的方法有三种：中国算法、日本算法及应式算法。这里仅介绍中国算法。中国算法可首先将双方的死子拿去，分别填上己方的棋子。然后分别数出黑白双方

在棋盘上的棋子数目。比较黑白双方的棋子数目,多者胜。但因为黑棋先走,得到的利益也多,要减去二又四分之三子,所以计算胜负时,黑方要让出部分的利益作为对白方的补偿,叫“贴子”。计算胜负相当复杂,好在与计算机下棋,胜负的计算也就由它代劳了。

◆ 猜局练习

在光盘《新棋圣》中有一个围棋【猜局】系列软件(见图 2.6),它是一种有趣的能帮助你提高围棋水平的围棋游戏。猜局游戏是两个围棋大师在对局,让你猜一猜他们下一手棋会走在哪里,等你出手后,计算机会根据猜中的程度打分,并指出你的不足之处。该光盘中有许多当今中外围棋大师的精彩对局可供选择。

◆ 存盘、读盘与退出

下一盘围棋是比较费时间的,该游戏可在任何时候将未下完的棋存入磁盘,当有时间时再将它读出来接着下。其操作是:

文件→保存(或载入)→选文件夹→输入文件名→保存(或打开)

退出围棋游戏的方法是单击标题栏右上角的“关闭”按钮即可。

2.8 怎样玩“拖拉机”大战

“拖拉机”,又名“双抠”,是在我国各地广为流传的扑克游戏,它是由著名的扑克牌玩法“升级”发展演化而来的。

牌局采用四人结对竞赛,抢分升级的方式进行。“拖拉机”牌的张数为 108 张,对底牌压分没有限制,牌局的变化相当丰富。有“对牌”、“拖拉机”(这也是“拖拉机”这一游戏名称的由来)等出牌形式和“双抠翻倍”等,使牌局更富有娱乐性和刺激性。

由于“拖拉机”的流传范围极广,因而各地的游戏规则也略有差异,该游戏提供了多种规则供选择。扑克拖拉机游戏的规则较为复杂,我们仅在默认设置下说明该游戏的玩法。其他问题请参看菜单栏中的“帮助”。

◆ 启动扑克“拖拉机”大战

幸福之家图标→家庭娱乐→扑克拖拉机

◆ 开始游戏

选菜单栏中的“游戏”,再单击子菜单中的“开始新游戏”命令,就打开了游戏画面。

拖拉机游戏的每一局从“2”开始打,计算机开始按逆时针方向发牌,如图 2.53 所示,这是正在发牌的画面。

【注】按快捷键 F2 也可开始新游戏。

◆ 亮牌夺主

开始发牌时,谁是庄家,哪一种花色的牌是主牌都是不定的,需要由玩牌的四方根据手中的牌在发牌过程中由亮牌来抢。我们来看看这一过程。

如果打“2”,在发牌过程中,任何一家第一次亮出的牌“2”的花色(例如草花)作为主牌花

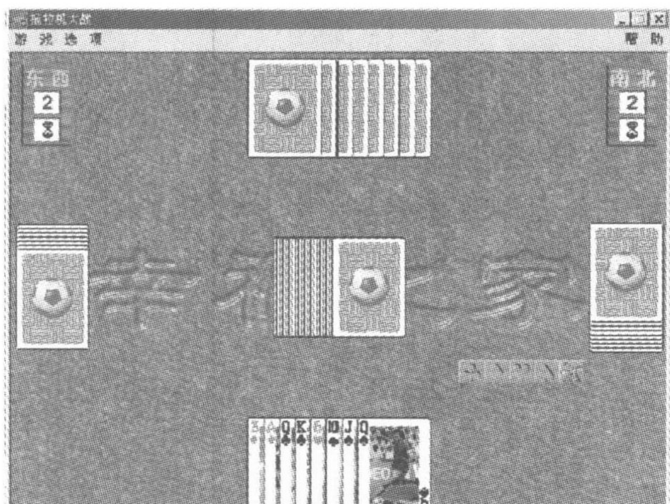


图 2.53　正在发牌

色。但任何一家(包括他自己)都可在发牌过程中反掉,除非能"自保"(再亮出一个草花 2)或"对家保"(假若在规则中选了"对家保",在亮出一张草花"2"后,对家又亮出另一张草花"2")。

以下两种方法之一均可反掉某家亮出的一张主牌花色:

例如在一家亮出一张草花"2"之后,另一家又亮出另一花色的一对红心"2",于是主牌花色即定为红心,这种情况称为"反主"。

当有一家同时亮出一对大王或一对小王时,则此局定为"无主",即只有大小王及"2"为主牌,其他均为副牌。这种情况称为"反无主"或"反无将"。

亮牌的操作方法是:

在玩家牌堆的右上方,有一排花色按钮,它们分别是草花(见图 2.54 中❶),方块(见图 2.54 中❷),红心(见图 2.54 中❸),黑桃(见图 2.54 中❹),王(见图 2.54 中❺)。现在全部为灰色,表示玩家无牌可亮。

当某一个花色或几个花色反显时,表示这个或这些个是可以亮出的花色。例如图 2.55



图 2.54　亮主提示按钮



图 2.55　此时可以亮草花"2"

表示玩家得到了草花"2",可以亮此牌。

注意,假如要亮牌,必须抓住时机,赶快单击草花图标按钮(见图 2.55 中❶)。当别人亮出某一花色的"2"时你就失去机会了。当然,只要有可能和必要,可以采取"反主"行动以夺主或削弱敌方的优势。

发完牌后,一般情况下,就知道该谁坐庄了。庄家能得到最后的八张牌,然后选出不要

的八张牌作为底牌扣下。

若发牌结束仍无人亮牌，则以底牌第三张的花色作为主牌花色。若第三张为王，则顺次翻开第四，五，六，七张，直至有一张不为王时，即以其花色作为主牌花色（这种情况很少）。

◆ **打牌时的窗口界面**

拖拉机的结对是固定的，即东西对家结对，南北对家结对。玩家是南家（见图 2.56）。此时东家是“庄家”（左上角的“东”字明亮）。南北家则属“闲家”。

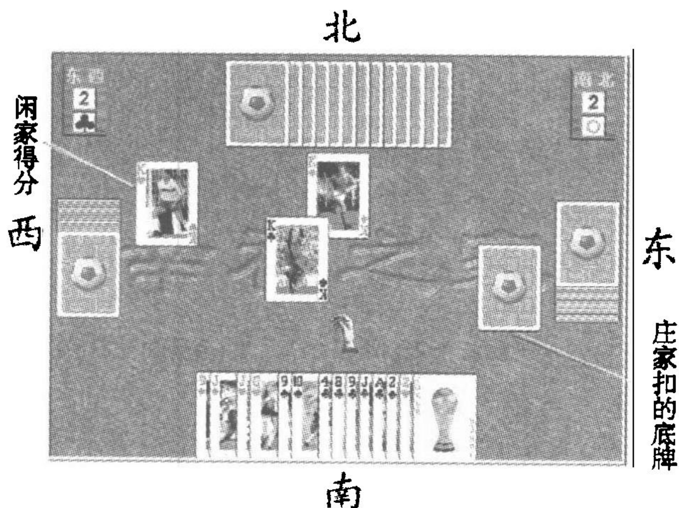


图 2.56　该玩家出牌

◆ **选牌与出牌方法**

其他家出牌皆由计算机程序控制，轮到玩家出牌时，前面有一只手，等待选牌。单击某一张牌，该牌跳起（若再击一次，这张牌将退回），当选足牌数后，手上就会拿着牌，表示允许打出（见图 2.57 中❶）。单击手上的牌，若合规则，手中的牌即可打出。

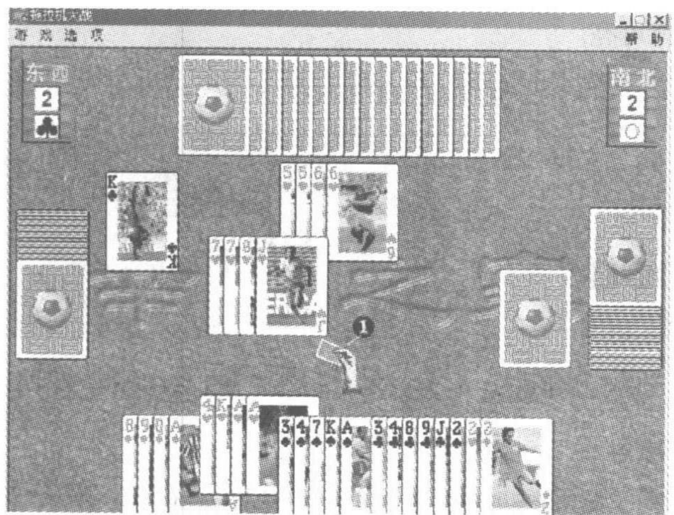


图 2.57　有牌在手

打一张牌时，可在要打的牌上双击，若合规则，该牌打出。

在某牌上右键双击可打出该牌及其左面的所有同花色的牌或主牌。

◆ **牌的大小顺序**

以下均以打 10 为例：

当 2 不为“常主”时(仅打 2 时 2 才是主)：

主牌从大至小依次为：大王，小王，主 10，副 10，A，K，Q，J，9，8，7，6，5，4，3，2

副牌从大至小依次为：A，K，Q，J，9，8，7，6，5，4，3，2

当 2 为常主时：

主牌从大至小依次为：大王，小王，主 10，副 10，主 2，副 2，A，K，Q，J，9，8，7，6，5，4，3

副牌从大至小依次为：A，K，Q，J，9，8，7，6，5，4，3

◆ **拖拉机的构成**

在副牌中，凡大小顺序相邻且花色相同的联对均构成拖拉机。例如打 10 时：KKQQ，JJ99，5544，554433 等。

主牌中凡大小顺序相邻的联对均构成拖拉机，例如当 2 不为“常主”时：

一对小王带一对主 10；　一对主 10 带一对副 10，

一对副 10 带一对主牌 A；　一对主 10 带一对副 10 及一对主牌 A。

◆ **打牌规则**

(1) 同等大小的牌以先出者为大。

(2) 首家出对牌时，同门花色的大牌可以联出，称作“甩牌”。例如：在副牌中的 AAK，AKK，AQQJJ。若其他家已没有大过 9、一对 8、一对 4 的牌时，可甩 98844。

(3) 若甩出的牌不全是大牌时，则自动出其中最小的牌。如：试图联出 98844 时，若其余某家有此花色的 J，则首家只能出 9。若某家有此花色的 55，则首家只能出 44。

(4) 首家出对牌时，其余家有对牌时必须出对牌(包括拖拉机中的对牌)。首家出拖拉机时，其余家有拖拉机必须出拖拉机，否则必须出对牌，无对牌时才能出其他牌。

(5) 首家出某花色的副牌，若某家无此花色时，可出主牌，称为“毙”。若首家出的牌中有拖拉机或对牌，毙牌时所出的牌必须是主牌，且其拖拉机的数目不得少于首家出的牌中的拖拉机数目，对牌的数目也不得少于首家出的牌中的对牌的数目，否则被视为垫牌。

出现多家毙牌时，毙牌的大小以毙牌中的拖拉机和对牌大小为准，大的称为“盖毙”。例如：主牌 998872 可毙副牌 5544AK，但不能毙副牌 5544AA。

主牌 977 可毙副牌 544，主牌 884 可盖毙主牌 779。

◆ **抠底规则**

若坐庄一方不能赢得最后一叠牌，则闲家一方有权抠底。分数的算法是：

(1) 以单张牌抠底时底牌分数乘二。

(2) 以对牌抠底时底牌分数乘四。

(3) 以拖拉机抠底时底牌分数乘八。

(4) 以三拖拉机抠底时底牌分数乘十六。其余类推。

◆ **升级规则**

(1) 闲家得 0 分为大光，庄家升三级。

(2) 闲家得分小于 40 分为小光,庄家升二级。

(3) 闲家得分大于等于 40 分且小于 80 分时,庄家升一级。

(4) 闲家得分大于等于 80 分且小于 120 分时,闲家上台坐庄。

(5) 闲家得分大于等于 120 分且小于 160 分时,闲家上台且升一级。

(6) 闲家得分大于等于 160 分且小于等于 200 分时,闲家上台且升二级。

◆ **轮庄规则**

开局时,双方争庄。庄家升级时,下一副牌由其对家当庄家。

闲家上台时,下一副牌由此副牌的庄家的下家当庄家。

◆ **策略与技巧**

(1) 若坐庄,在扣底牌时应少扣或不扣分,除非有把握不让对方抠底。

(2) 有出牌权时,最好先出副牌 A、拖拉机等不易丧失出牌权的大牌,并让对家垫分。

(3) 出对家已出完的副牌,让同伴毙牌。

(4) 庄家在扣底牌时可扣光一门副牌,以便于毙牌。

(5) 打 10 或打 K 时一般要抢亮,这样可以用主 10 或主 K 大过其余人的副主 10 或副主 K。若有可能,这时尽量打反无主。

(6) 如在打牌过程中推测出庄家在底牌扣了分,则尽量抠底。

假若初次玩"拖拉机",不必硬记这许多规则。在实战中只要注意,就容易明白。

◆ **胜负**

升级到"王"并取得胜利的庄家一方为胜利的一方,另一方为负方。

2.9 怎样玩"拱猪"大赛

"拱猪"大赛源于欧洲,传入中国后很受欢迎。在流传中规则随之演变,使其更加具有刺激性和趣味性,打法变化也更加丰富。

◆ **启动拱猪大赛**

幸福之家图标→家庭娱乐→拱猪

◆ **开始游戏**

单击菜单栏上的"游戏",再单击"新游戏"命令,立刻开始发牌。图 2.58 所示的是发完牌后的界面。

游戏使用一副去掉大小王的扑克牌。黑桃 Q、方块 J、草花 10 等牌分别被称为猪、羊、变压器。并分别具有正负分值。游戏分局累计得分,所得负分小于一定值后为"大猪",此时累计得分最高者即为游戏的胜方。

◆ **亮牌规则**

在开始出牌以前,假若手中有"猪"、"羊"、"变压器"、红心 A,可以亮牌,以改变这些牌的分值或功能。

"猪"、"羊"被亮后分值为其基本分值乘 2。

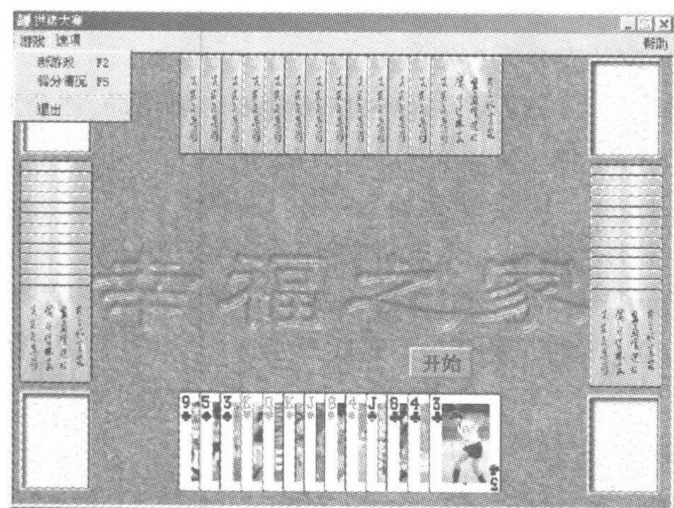


图 2.58　“拱猪”游戏发牌

“变压器”被亮后分值为其基本分值乘 4。

红心 A 被亮后，所有红心的分值都为其基本分值乘 2。

请注意，被亮牌的任一张，在第一次出该花色的牌时均不能出，除非手中该花色的牌只有这一张。

◆ **鼠标操作**

发完牌后，单击玩家右前方的“开始”按钮，就可以出牌了，首先由玩家出牌。

出牌的方法是：单击一张牌表示选择此张牌，再击一下则打出这张牌。在选择一张牌后，若在此牌上再右击，则取消选择。

选择一张牌后，再单击另一张合适的牌，表示取消原先选取的牌而选取新牌。

◆ **牌的大小与分值**

相同花色的牌从大到小依次为：A，K，Q，J，9，8，7，6，5，4，3，2。

黑桃 Q，方块 J，梅花 10，红心 A 及其余的红心牌有分值，其余的牌没有分值。

黑桃 Q 称为“猪”，基本分值为 －100。

方块 J 称为“羊”，基本分值为 ＋100。

梅花 10 称为“变压器”，基本分值为 ＋50。

所有红心的基本分值如下：

A	K	Q	J	10	9	8	7	6	5	4	3	2
－50	－40	－30	－20	－10	－10	－10	－10	－10	－10	0	0	0

◆ **出牌规则**

四人按逆时针依次出一张牌称为一轮。一局牌共 13 轮。

第一轮牌出完后，牌面大的一家获得下一轮的出牌权和本轮所有有分值的牌。

一轮的后出牌者必须与该轮第一个出牌者出相同花色的牌，若无此门花色，须垫牌，垫牌被视为最小。

◆ **计分规则**

开始新游戏前,每家的底分为 0 分。

当有一家的得分小于 - 1000(可设置)时游戏结束,该家出局,被视为输家。分最高者为赢家。

每副牌结束后,每家累计得分,方法如下:

先计算除“变压器”外分值的总和,若得“变压器”,将所得分乘“变压器”的倍数后计为本副牌得分。若只得“变压器”,而没有得其他,则本副牌得分为“变压器”的分值。若收齐全部红心,称为“收全红”,红心全部变为正分。若收齐所有有分值的牌,称为“猪羊满圈”,红心和“猪”全部变为正分。

参见图 2.59,这是一局牌结束后的计分。

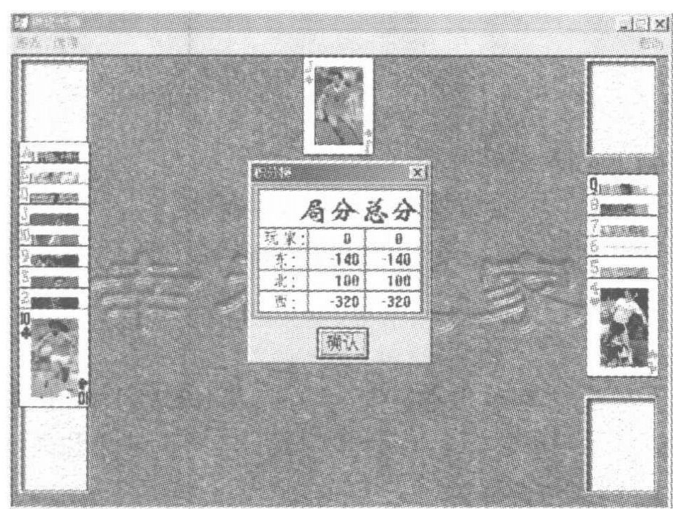


图 2.59　一副牌结束后的计分

第三章　怎样玩麻将游戏

麻将是娱乐性和刺激性都很强的一种游戏，很多人喜欢玩。假若在电脑中装了麻将游戏软件，计算机可随时陪你玩，永远不会“一缺三”或“三缺一”。打牌中还可选音乐伴奏，各人物不时地说说俏皮话，场景相当热闹。

现今，电脑麻将的品种已很多，例如台湾麻将、香港麻将、四川麻将、三国麻将等。在其中还可以在允许范围内自行设定规则。麻将游戏的规则一般都大同小异，只要会一种，进入其他麻将时，与对手们打两盘或看看帮助就可明白。

本章以《麻将大师2》中的《实战台湾麻将》为例，介绍麻将的玩法。

3.1　麻将游戏的安装及打开

◆ 安装《实战台湾麻将》

（1）从光盘驱动器启动安装程序：将《麻将大师2》光盘放入光驱，并执行以下操作：

右击“开始”按钮→资源管理器→光盘驱动器盘符→双击 Ttime 文件夹→双击 Setup

（2）在“实战台湾麻将—安装程式”中再执行以下操作：

Next(同意协议要求)→确认安装文件夹(c:\Program Files\T-Time\实战台湾麻将)→Next→选快捷图标文件夹

执行完以上操作后进入安装，直至安装完毕。

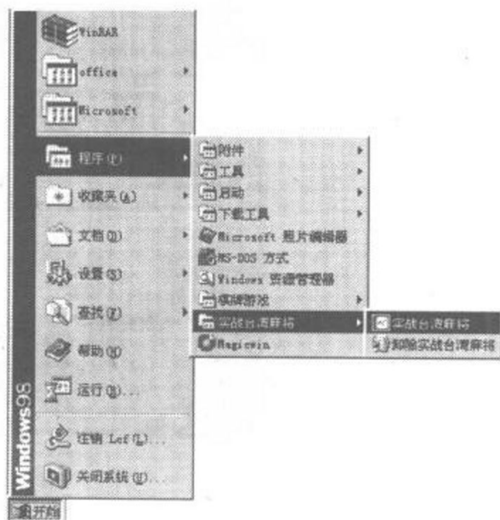


图 3.1　打开实战台湾麻将

◆ 怎样打开麻将软件

执行以下操作（见图 3.1），即可打开实战台湾麻将菜单画面（见图 3.2）。

开始→程序→实战台湾麻将→实战台湾麻将

3.2　台湾麻将游戏

◆ 台湾麻将菜单选项

台湾麻将菜单有八个选项。若用鼠标选中“休闲模式”（见图 3.2 中❶），或“世界大赛”（见图 3.2 中❷），或“冒险模式”（见图 3.2 中❸）都可以在其中打麻将。冒险模式中有一个故事，需要随故事情节玩牌，所以花时间较多。

若要关闭游戏，单击“离开游戏”即可。



图 3.2 游戏菜单



图 3.3 世界大赛菜单

◆ **进入世界大赛及其设定**

现以“世界大赛”为例来介绍该游戏。单击“世界大赛”，进入世界大赛菜单画面（见图 3.3）。初次进入该软件时可单击“重新游戏”。若中间记过盘，则可选“读取进度”。

人物设定：在选择“重新游戏”后将进入人物设定画面，可在其中选择自己的形象。可以使用默认值（0 号人物），亦可通过“浏览”自行选择形象（图 3.4 中的前 20 名都可选择）。一旦选定，其他的人将是计算机选派与你对局的候选对手。



图 3.4 玩家形象选定及对手

使用秘技：在人物设定中，有一项“使用秘技”选

项,若选中"是",则可用筹码(计算机发的钱)买秘技,例如"风牌技 10","三元技 15","碰碰胡技 30","清一色技 50"等等,这时计算机在发牌时就对你特殊"照顾"了。当比较熟练后,用秘技往往趣味性更强,这种"作弊"往往可以赢到更多的钱。

◆ **世界大赛的四步赛程**

设好秘技后单击"确定",就进入世界大赛子菜单画面。世界大赛分四步进行,要先参加分区资格赛,而且必须得到冠军后方能晋级参加地区赛,并依序进入全国赛,最后一站是世界大赛(参阅图 3.5)。



图 3.5　世界大赛子菜单

选中"资格赛",确认后进入麻将游戏,开始四人玩牌(见图 3.6)。

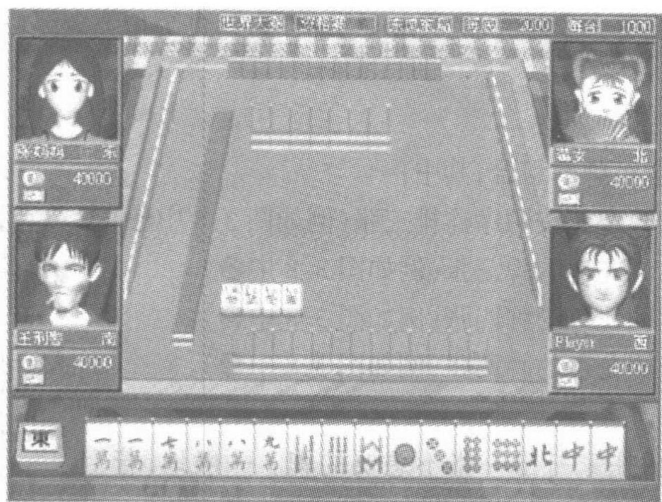


图 3.6　正在玩麻将游戏

3.3　麻将游戏的规则

◆ **麻将牌的种类**

这里以台湾麻将为例。一副麻将共 144 张牌,其中"万子"(万字牌)、"索子"(或称"条

子”)及“筒子”各九种,风牌七种,每种各四张。另有花牌 8 张,还有三枚完全一样的骰子(见图 3.7)。

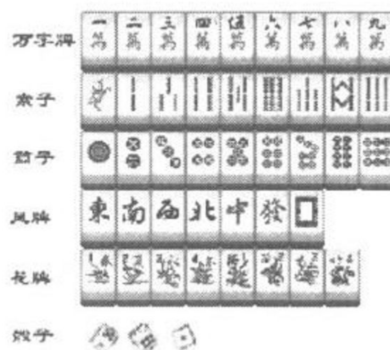


图 3.7 牌的种类

【注】有的玩法不要花牌,且只用两枚骰子。

◆ **决定庄家**

由于麻将的运气性较强,输赢与是否是庄家颇有关系,在开始打牌时需要决定谁是庄家。实战台湾麻将的方法是:四人到齐后坐好位置(玩家永远坐在地理位置的南边),计算机扔出三个骰子,设点数之和为 M。则从玩家的下一家数起,沿逆时针方向,数到谁家是 M,谁就是庄家,也是该局牌的东家,其他家按逆时针方向分别为南家、西家及北家。开始东风圈的第一局,即“东风东局”。

◆ **开牌与配牌**

对每局牌,计算机都将牌搓乱后,两张牌重放在一起称为“一幢”,在每人面前码放 18 幢。那么从何处开牌呢? 计算机扔出三个骰子,若设点数之和为 M。这时从庄家数起,数到谁是 M 家时,谁就是该局的“东家”,其他家按逆时针方向分别为南家、西家及北家(各家的风)。然后从东家前的牌列的右端向左算起,把数到的 M 幢牌挪开来,即为“开门”(第一局牌按决定庄家时所掷出骰子的点数“开门”)。然后计算机从 M + 1 幢牌开始给各家配牌,给庄家配 17 张牌,其他家配 16 张牌。于是,每一局牌各家的风称为各自的“门风”。

◆ **补花**

若拿到花牌,则由庄家开始按逆时针方向,依次由牌垛的后方补足与花牌相等的牌数,若所补牌仍为花牌,则等大家补完后,再补足所需的牌,直至花牌全部替换,摆放在自家牌的前面(参见图 3.6)。

◆ **牌的组合**

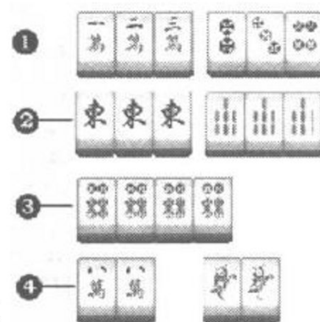
在打牌中,需要进行牌的组合,其中:

顺子 同种类的数字牌按顺序连排三张(例如图 3.8 中❶)。

碰子 同种类相同花色的牌三张(例如图 3.8 中❷)。

杠子 同种类相同花色的牌四张(例如图 3.8 中❸)。

对子 同种类相同花色的牌两张(例如图 3.8 中❹)。


图 3.8 牌的组合

◆ **吃、碰、杠**

补完花后,开始由庄家打出一张不想要的牌。一般地,若上家(左手边者)打出的牌可让下家凑成“顺子”,则下家可叫“吃”。吃后打出一张不想要的牌。若下家不能吃或不想吃,则摸一张牌后,再打出一张不想要的牌。

若打出的牌可让某家凑成“碰子”(有的地方称为“刻子”),则这家可叫“碰”。碰后打出一张不想要的牌。

若打出的牌可让某家凑成“杠子”,则这家可叫“杠”,这种杠叫“明杠”。若自摸牌可凑成

"杠子",也可叫"杠",这种杠叫"暗杠"。杠后计算机从牌垛的后方补一张牌,这家再打出一张不想要的牌。

◆ 胡牌与流局

若任一家打出牌后或某家摸牌后能将牌全部组合为"顺子"或"刻子"或"杠子",并必须有一个对子(称为"麻将"),这时该家可以叫"胡"。如图 3.9 所示,这副牌胡六筒,已"听",若有一家打出六筒或该家自摸六筒,则可叫"胡"。



图 3.9　胡牌

若胡他人所打的牌,打出该牌的人叫"放炮",仅放炮者输钱,若属自己摸进而胡牌,称为"自摸",其他三家皆算输。

若胡牌者是庄家,则连续坐庄。庄家若不能胡牌,则下家坐庄(按逆时针方向)。

当四人皆坐完一次庄后,称为打了"一圈"麻将,"东"圈风结束,下一局牌开始"南"圈风,以下为西及北圈。打四圈称为"一雀",比赛一次以一雀为限,除非有人把钱全部输光而不得不提前结束比赛。

当牌垛中仅剩下八、九幢牌还无人胡牌,会显示"流局",强迫结束该局。庄家连庄。

◆ 鼠标操作

在实战台湾麻将中打牌时,当手形光标 出现,都将显示玩家可以操作的内容。例如上家打了一张牌,玩家即可以吃又可以胡,就会弹出菜单(见图 3.10 中❶),如果想胡,可单击其中的"胡"字。若即不想胡又不想吃(想自摸),用右键单击,该菜单消失,立即弹出"摸牌"提示框(见图 3.10 中❷),摸牌后弹出"舍牌"提示(见图 3.10 中❸),这时要打出一张牌,单击要打的牌即可打出。假若自摸成功,将显示"自摸"信息(见图 3.10 中❹)。因此初学者也不难掌握,操作亦不易出错。

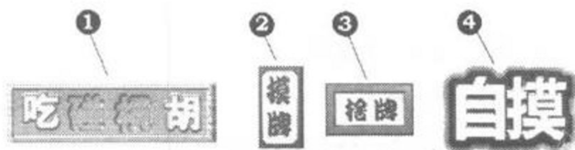


图 3.10　给玩家提示

◆ 设置

打牌中,当出现手形光标时若将鼠标光标移到界面的上边缘,就会出现一个图形菜单如图 3.11 所示。例如:

单击图 3.11 中❶将打开音乐、音效等设置框。

单击图 3.11 中❷将打开更改台数及和局等设置框。

单击图 3.11 中❸可以存储牌局。

单击图 3.11 中❹可以查看个人资料。

单击图 3.11 中❺可以实现自动打牌，玩家可以观看。

单击图 3.11 中❻可以返回主选菜单，退出打牌画面。

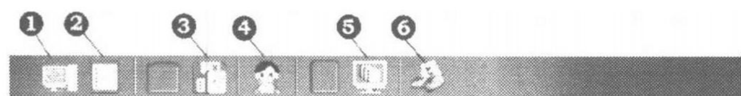


图 3.11　打牌时的菜单

◆ 台数的设置及计算

每次胡牌后，都需进行台数的计算，台数越多赢得越多。初学打牌的人，在组牌时一般能胡就行，熟练后就要争取组成台数多的牌。

单击图 3.11 中❷，在子菜单中选择“更改台数”，将出现“台数之设定”画面（见图 3.12），其中各种组合的台数是默认值（预设值），可以通过微调按钮（上或下三角）改动，改后单击下端的“确定”按钮即被确认。



图 3.12　设定台数

这里选其中的一部分就其含义给以说明。

门清：胡牌中没有任何的吃牌或碰牌。

自摸：牌“听”后所等待的那张牌是自己摸入的。

杠上开花：杠后“听”了，补摸一张牌后“胡”了。

海底捞月：摸到最后一张牌而恰好“自摸”胡牌。

抢杠：别家有人“杠”，而这张牌恰好是胡家等待的那张牌。

全求人：吃、碰、杠后，手中只剩一张牌，别家打出的牌恰好构成“麻将”而胡牌。

门清自摸：门清加自摸。

三元牌（小三元及大三元）：若有风牌中“白”板，“发”财，红“中”中的一组或两组碰子，皆称为“三元牌”，分别为一台或两台。若不但有其中的两组碰子，还加上一个对子，称为“小三元”。若有三组碰子则称为“大三元”。我们看到大三元有八台。

门风及圈风:有自己门风的碰子称为“门风台”。任何一家有圈风碰子称为“圈风台”。如果有既是圈风又是门风的一个碰子,例如在西风圈,门风为西的一家若有西风碰子,则有台数加倍,这里为两台。

小四喜和大四喜:有东、南、西、北中的三组碰子加一对对子称为小四喜。若有四组碰子则称为大四喜。

花牌:门风的东家拿“春”或“梅”有台,南家拿“夏”或“兰”有台,西家拿“秋”或“菊”有台,北家拿“冬”或“竹”有台。

另外,拿全“春”、“夏”、“秋”、“冬”,或拿全“梅”、“兰”、“菊”、“竹”者有台。

平胡:所胡牌全是顺子,双龙听,且麻将对子不得是字牌。

对对胡:除麻将对子外,碰牌及手中的牌全为碰子。

三暗刻与四暗刻:手中有三组或四组碰子(非碰)。

混一色与清一色:除麻将对子外其他的牌全为万子、索子、筒子中的同一种称为“混一色”。若所有的牌皆是万子、索子、筒子中的同一种则称为“清一色”。

庄家及连庄:当庄家胡牌时有一台。庄家每连庄一次(连一拉一,连一拉二等)增加两台。

其他不再一一枚举,好在台数不但由计算机计算,而且明确地指出有台数的组合,玩家可以注意分析就会逐渐明白其含义及台数。

将各种台数加起来就是该局胡牌的总台数。如图 3.9 所示,若胡家(该局坐东)是连一拉一连庄,且由西家(玩家)放炮胡,那么,这副牌的台数是:花牌 2,红中(三元牌)1,庄家 1,连一拉一 2,共 6 台。

在图 3.6 的上方有一行提示,其中注明“每底 2000”,“每台 1000”,那么,这一局庄家赢钱数是:2000 + 1000 × 6 = 8000,玩家就输 8000。

一般情况下,四台以上的牌是不容易组成的。若使用秘技有可能成功,这时就大赚一把,但若失败,买秘技的钱就白花了。这种方式是很刺激的。



图 3.13　通过资格赛

◆ **晋级**

若打了一圈后玩家得第一,则通过了资格赛(见图 3.13)! 可以晋级到“地区赛”了。

【注】为避免出现怪的汉字,请装入软件《Magicwin》。在玩麻将前打开该软件,使其在桌面的右上角显示为 Chinese Auto 即可。

第四章　光盘电脑游戏的分类及玩法举例

经过前几章棋牌类游戏的介绍，相信你对电脑游戏已不陌生了。但是如果再注意一下游戏天地，外文的，中文的游戏光盘之多使人目不暇接。

为使读者对众多的游戏有一个概貌性了解，本章将从电脑游戏的一些常规的基本类型入手进行介绍，说明其特点、概况，并举几实例说明游戏的玩法。

现在，可供参考的游戏杂志、书籍也很多，可说每个游戏在推出过程中都会有广告、有介绍、有评论、有攻略及秘技等。在一定程度上这有助于选择及玩好这些游戏。

由于光盘的存储量大(一张光盘大约可存放650MB)，它已是存储游戏软件的主要载体。有的游戏不大，在一张光盘中可以放下多个游戏(像我们在第二章中所见到的)，而也有很多游戏要一张或多张光盘方能装下。在安装时，小游戏可以全部装入磁盘，而大游戏仅将主要文件复制到指定的硬盘目录，玩时需将游戏光盘放入光驱。

游戏的制作者们都为玩家设计了相当友好的安装界面，多数都只需打开机器，将光盘放入光驱，就会自动进入安装画面，回答几个需要确认的问题后，就安装好了。一般都不比安装《幸福之家》生活版(参见本书2.1)困难。有一部分游戏光盘，为了提高运行速度或使游戏有高质量高性能的图象、图形及声效处理能力，可能要求选装例如QuickTime、DirectX等软件(若机器中有，就不必再装了)。严格说来，每个游戏的安装与卸载都应该先看说明书，因为虽大同，但有小异。一切安装皆应以说明书为准。

4.1　光盘电脑游戏的历史回顾

自1946年电子计算机诞生以来，其卓越的性能显示了旺盛的生命力。计算机的应用在科学尖端领域及各行各业大放异彩，取得了明显的社会效益和经济效益。计算机已经是信息社会的强大支柱，人类对它的依赖越来越强。

计算机在诞生时，是一个仅用于科学计算的庞然大物，很难想象它能用于娱乐。当时部分管理人员为了缓解工作压力，利用专业特长为自己编制一些像猜数这样的趣味小程序，这就是电脑游戏的一颗极为弱小而又蕴藏着无限生机的种子。

随着1970年苹果公司的个人电脑APPLE系列机的出现，十分简陋的电脑游戏随之进入了市场，例如“金钱豹”、“不死鸟”等动作、射击类游戏。这些只有几十个千字节的小程序以数字信号方式记录在录音带上，这种娱乐功能虽还相当简陋，但很受欢迎，人们惊喜地发现：原来电脑游戏是这样地迷人！当大容量磁道研制成功后，电脑游戏也随之进步，又出现了战争、策略、冒险、角色扮演、体育等类型游戏，例如《巫术》、《创世纪》等经典著作及许多大的游戏公司也在这一时期出现，这也是APPLE的黄金时代。到80年代末期，IBM公司推出了PCXT，硬件能力超过了APPLE，加之APPLE在电脑产品上技术封闭，游戏厂家转向采用开放

技术的 IBM,APPLE 的市场逐渐失掉,IBM 成了赢家。这以后,电脑发展更为迅速,AT286、386、486 直到 PENTIUM 系列,显示器由单显到真彩,一张光盘就能容下 650M! 硬盘已可达若干个 G(1G = 1000M),操作系统由 Dos 系列到 Windows 系列。多媒体的出现使声光效应达到了一个新高度,三维图形加速卡的应用……再加上各种有关软件的支持,电脑游戏突飞猛进地发展。Internet 的发展突破了游戏的人机对战模式,使得可以在世界范围内进行人与人之间的较量与交流,给电脑游戏的发展提供了更为广阔的空间。总之,电脑游戏随着电脑的发展而迅速发展,又反过来推动着电脑的发展。电脑游戏使人们的生活变得更加丰富多采了。

4.2　光盘电脑游戏的类型

电脑游戏一产生,也就被分成了若干类型。一般说,不同类型游戏的玩法有较大的不同,同一类型游戏的玩法大致相近。在早期有一些公认的类型,例如动作、战争、策略、冒险、角色扮演、体育等。但随着电脑游戏的发展,其种类也在增加,而且在相互吸取精华,界限随之走向模糊。遗憾的是游戏界对游戏分类至今尚无规范,有不同的说法,但总还有相近之处。这里我们不去深究其准确性,只是按其理解,将游戏的类型进行概述,以帮助初学者对游戏天地有一个较为全面的了解。

4.2.1　角色扮演类游戏

角色扮演类游戏是游戏世界的第一大类,随着游戏的发展,根据进行方式的不同又出现了战略角色扮演类游戏、动作角色扮演类游戏等。

◆ 角色扮演类游戏的特点

角色扮演类游戏一般都具有完整的故事情节,玩家在游戏提供的虚拟空间中必须扮演游戏中的主角(有的游戏不止一个),可能是除暴安良的大侠、救世英雄,也可能是大魔头。要按所定规则操纵伙伴在游戏中漫游、冒险及生活。

角色扮演类游戏的流程由战斗、进行贸易、解开谜题和迷宫串在一起。在游戏中与敌人进行战斗,打赢了,将得到金钱奖励,可用得到的钱去购买物品、武器等来装备自己和成员。并能使自己和伙伴升级、增加经验值等。玩家需要随时分析判断自己该如何行动,需要击败前进道路上的一个个敌人,破解扑朔迷离的谜题,以实现剧情的发展。

此类游戏一般通过文字描述进行人物间的对话,因而能比较贴切地表现人类的情感,例如儿女情、兄弟、朋友情、师生恩等,常很感人,甚至催人泪下。在亲身体验失败与成功中感受现实生活中无法实现的人生。

◆ 角色扮演类游戏的概况

在电脑游戏史上,第一个角色扮演类游戏是在 1979 年由 SIR-TECH 出版的《巫术》(WIZARDRY)。这是根据欧洲著名神话故事"龙与地下城"制作的。为玩游戏,不少爱好者争相购买 APPLE Ⅱ,促成了 APPLE Ⅱ 的黄金时代。《巫术》是一个系列作品,现在已见其第八个续作,其剧情都有连贯性,虽然每个续作都有很多的改进,但主角的职业、属性、技能等都没有

变。《巫术Ⅳ》有让人难以解开的刁钻谜题,《巫术Ⅵ》有出色的故事,《巫术Ⅷ》除了丰富的故事内容外,在表现上游戏各部分都采用了真彩3D(三维立体)画面。该游戏除了内容本身有好的创意外,它也是一个代表当今电脑所具有的高技术产品。正是如此,该系列产品几十年来经久不衰。

《创世纪》系列(ULTIMA)是Origin公司最早的角色扮演类游戏,已出到《创世纪Ⅸ》,再加上几个外传,迄今已有了十几个作品,是一个庞大的家族。《创世纪Ⅰ》(见图4.1a)与《创世纪Ⅱ》缺少剧情和伦理道德。从Ⅲ以后加入了剧情。由于暴力倾向的负面影响曾受过颇多批评,《创世纪Ⅳ》以后改进较大,将修炼美德寓于游戏的主要故事中,当具有规定的美德后,主角将变为“圣者”。随着电脑硬软件的技术发展,作者们将《创世纪Ⅸ》(见图4.1b)的虚拟世界设计得相当真实(但对机器的要求高,常逼得玩家升级)。其实故事很简单,主题也重复,但有完整有趣的剧情,精心设计的谜题及生动的人物设计,也使不少人玩得兴味盎然。



图4.1a 创世纪

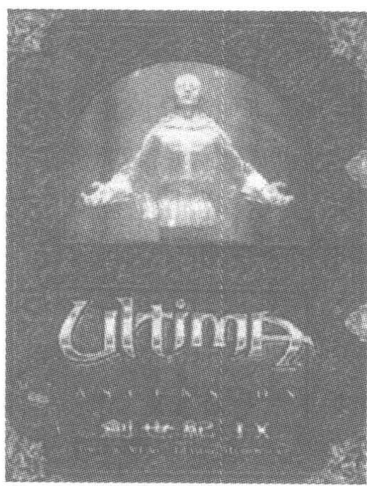


图4.1b 创世纪Ⅸ

《魔法门》与《巫术》、《创世纪》被誉为三大经典系列,目前已出到《魔法门Ⅷ》(见图4.2),它与《魔法门Ⅶ》的推出相隔不到一年的时间。《魔法门Ⅷ》不像它的前作让玩家扮演英雄角色,而是扮演一位“生物”。《魔法门》的几个外传也很出色,例如《星云世界》。



图4.2 《魔法门Ⅶ》血统与荣耀

另如《魔眼杀机》系列,《黑暗王座》系列,以系列小说《时空裂隙之战》为蓝本而制作的

《叛变克朗多》,故事含义较有深度,制作也严谨。

日本的《最终幻想》系列已见其第八个续作了(见图 4.3),也属受欢迎的代表性作品。



图 4.3 《最终幻想Ⅷ》

中文的角色扮演类游戏也有不少。在 1991 年,精讯公司推出了武侠模式的角色扮演类系列作品《侠客英雄传》,1997 年出到《侠客英雄传Ⅲ》。

大宇公司有几个成功的产品,1990 年他们开始推出《轩辕剑》系列,1999 年 12 月发售《轩辕剑 Ⅲ》),这些作品都具有丰富的剧情、中国特色的画风,受到好评。最为出色的是 1995 年推出的角色扮演类游戏《仙剑奇侠传》,自出版以来一直受到广大中文玩家的喜爱,直到 1999 年底皆是 Game 龙虎榜首选游戏排行榜的榜首或前几名(见《大众软件》),至今尚是中文武侠角色扮演类游戏难于逾越的高峰,甚至被称为角色扮演类游戏的“终结篇”。它能以情动人,成功地塑造出了李逍遥、赵灵儿、林月如等感人的角色形象(见图 4.4)。场景很美,音乐也让人陶醉,是一部反映中国文化传统的好制作。该游戏也容易上手(请参阅书《家庭电脑十用》的 10.2.2 及其配套光盘中“玩光盘中的游戏”)。



图 4.4　逍遥与灵儿共同御敌

1996 年由台湾智冠改编的角色扮演游戏《金庸群侠传》,将武侠小说名家金庸的 14 部巨著化作 14 条剧情主线,其间又穿插许多分支情节,玩家可以在其中自由选择,使游戏具有较

高的开放性和自由度。游戏将金庸笔下近百位不同时代的武林英雄(正邪皆有)集中在一起,形成了群英荟萃的热闹场面,例如既有侠骨柔肠的神雕大侠杨过,又有豪放不羁的剑客令狐冲,玩家可以从中选五个人同行,一起闯荡江湖。该游戏吸引了众多的武侠迷,使他们也成了游戏迷。但由于人物过多,很难深入描述,难于以情动人,因此给人的印象皆不深。

智冠又分别制作了《笑傲江湖》、《神雕侠侣》、《倚天屠龙记》、《鹿鼎记 皇城争霸》等游戏作品。1999 年出了《鹿鼎记贰》,游戏在美工上下了很大功夫,可全部用鼠标操作。

现又见龙卷风工作室的《新倚天屠龙记》(见图 4.5),在绚丽的画面中玩家扮演男主角张无忌,该游戏引起了许多玩家的回响。



图 4.5 《新倚天屠龙记》中的光明顶

由宇峻科技根据古龙先生的作品《绝代双骄》改编制作的《新绝代双骄》(见图 4.6 有四张光盘)及《新绝代双骄 2》也很受古龙迷的关注。《新绝代双骄 2》较完整且可独立执行,亦可将玩《新绝代双骄》所得装配(若存档的话)加给小鱼儿,在《新绝代双骄 2》中会使小鱼儿保留全部的装备。游戏的进行采用双主角制(小鱼儿线和花无缺线)及多线式玩法,游戏的结局变化有几十种,由玩家自解谜题,找出各种通关的方法。



图 4.6 《新绝代双骄》

智冠公司有一系列以三国为题材的角色扮演类游戏，例如早期的《三国外传》、《吞食天地》系列、《刘备传》及后来的《赤壁之战》等。

以香港著名漫画改编的几个游戏，例如由科幻漫画发展而来的《神龙》，其剧情像观看一部漫画，而且全程配音。《天子传奇》取材于《封神演义》，以武王伐纣的历史故事为主干，是很有特色的作品。

与欧美的好作品相比，在创意上，制作水平上国产游戏尚存在一定的差距。但由于文化背景和语言的差别，对华人世界来说，中文的角色扮演类游戏市场仍然广阔。

◆ 战略角色扮演类游戏

与角色扮演类游戏一样，此类游戏有完整的故事情节，贯穿游戏始末的主线，但去掉了角色扮演类游戏常令人无奈的迷宫。该类游戏更强调战斗场面，常是战斗、贸易的反复进行。大禹资讯出的有名的《天使帝国》系列（见图 4.7）是其代表作。故事发生在一个只有女性的世界，玩家要操纵一群可爱的女孩去对抗入侵者，但整个游戏的战争没有血腥味。喜欢玩该游戏的人甚多。《新天使帝国》是一个全 3D(三维)的作品。

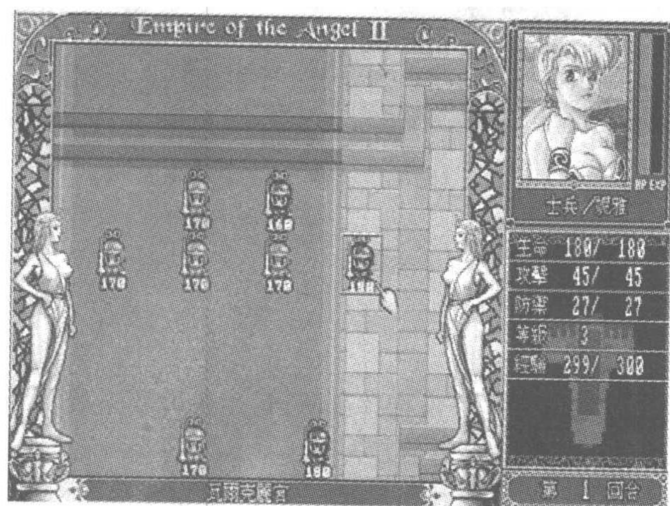


图 4.7 《天使帝国 II》

◆ 动作角色扮演类游戏

在角色扮演类游戏的基础上，融入了动作类游戏的特点形成了该类游戏。它具有极大的开放性，能随机产生任务，并可由多线式的分支情节来引发剧情，给玩家以更大的自由度，且使人始终有新鲜感。《暗黑破坏神》是这类游戏的代表作。它在光影效果及迷宫地图方面很有魅力，1996 年底发行，仅三周的时间就已是 Internet Top 100 的榜首。

《暗黑破坏神》二代已推出，在《软件与光盘》杂志 2000 年 5 月这期上的“非常期待榜”中，该游戏排在首位，可见有不少爱好者曾翘首以待。

《暗黑破坏神》写的是恐怖的统治者暗黑破坏神 Diablo，在经过长时间的沉睡后从黑暗的世界里苏醒，他制定了一个释放他那两个被放逐的兄弟（Mephisto 和 Baal）的计划，还控制了西方一个小王国。一个英雄向他发起挑战，但无法消灭其灵魂，为拯救人们，那个英雄将 Diablo 的灵魂放入了自己的体内，希望在他的体内将恶魔消灭。但是 Diablo 却在他的体内

复活了！在《Diablo Ⅱ》中，死里逃生的 Diablo 准备继续完成释放他的兄弟的可怕计划。玩家作为人类的希望，将扮演一位英雄，任务就是与 Diablo 及其喽罗战斗，并阻止恶魔兄弟汇合！整个游戏血腥味甚浓。当前，很多玩家正在这一热点游戏上战斗。

在《暗黑破坏神Ⅱ》(见图 4.8)中有五位英雄，玩家可任选一人作为自己形象的代表进行战斗。

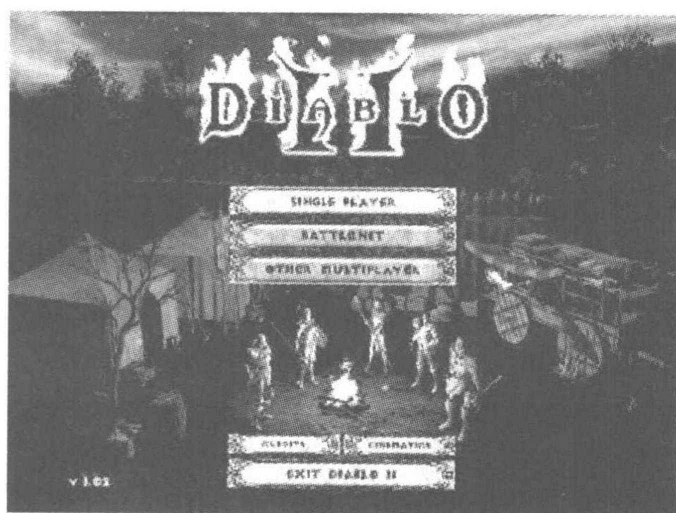


图 4.8　《暗黑破坏神Ⅱ》主菜单画面

4.2.2　战略类游戏

◆ **战略类游戏的特点**

这类游戏是由玩家以指挥官的身份指挥部队，运用各种战略战术手段模拟战争，以图打败对手。可以单兵作战，也可以指挥几十万人大决战，或指挥一个战役以至整个战争。除了单纯的战争游戏外，战略类游戏一般不仅含有战争，而且玩家还必须建起一座城市或基地，且要保卫它，如果没有足够的资源保证则不能进行战争与建设基地。

战略类游戏分为“回合制战略游戏”及“即时战略游戏”。

回合制战略游戏引进了如角色扮演游戏中的升级系统及角色剧情。战斗时我方战斗行动完成后敌人再行动，各打一遍为一回合，如此反复。玩家需要了解我方战士的特点与敌人的弱点，互相配合打退敌人。

即时战略游戏在游戏中使用现实的时间，在玩家考虑如何行动时敌方也在行动，因此，战局时刻在变，需要眼观六路，耳听八方，需要抓住战机，否则稍纵即逝。

◆ **战略类游戏的发展概述**

战略类游戏早期的作品是战争游戏，这些游戏大都取材于历史上著名的战争与战役。SSI 公司出版的元帅系列：《装甲元帅》、《盟军元帅》、《魔幻元帅》及《星际元帅》都很有名，前两个是以第二次世界大战为题材，《魔幻元帅》是描述远古神话世界的战争，是用剑与魔法指挥作战，而《星际元帅》的战场是在太空中。这些游戏要求玩家具有相当的历史知识与军事素养，对一般人来说这太难了，加之游戏过程趣味性较差，不易被接受。制作者们就将生产、

政治、人物等因素加入其中，并简化了战争规则，逐渐演变成了现今的战略游戏。《装甲之帅》的雨天行动场景，如图 4.9 所示。

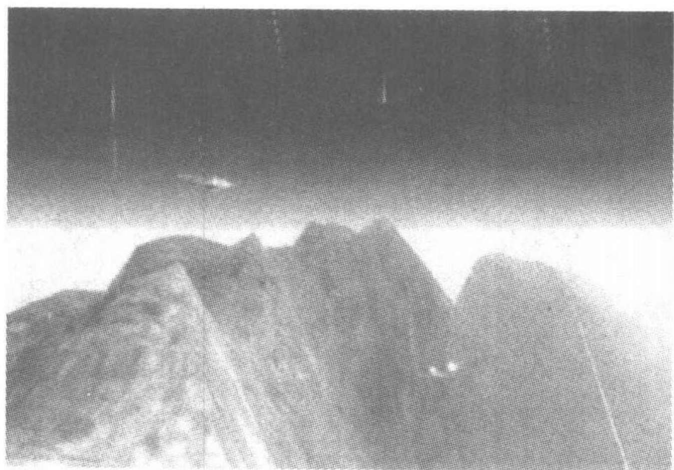


图 4.9 《装甲元帅》雨天行动

回合制战略游戏的优点是玩家有充分的时间了解敌情，根据敌人的情况选择自己该如何行动，做到胸有成竹，不致手忙脚乱。但最大的缺点是缺少战争的真实感。欧美的游戏公司为解决此问题，舍弃了回合制，选择了“即时”的作战方式，使参战的敌我双方人员同时按照自己设定的战略战术行动，这种游戏方式真实感较强，更有刺激性，更能吸引玩家。

1993 年，WESTWOOD 公司制作的《沙丘魔堡Ⅱ》获得了成功，开创了游戏史上的即时战略游戏时代。该公司出的《命令与征服》系列由于出色的设计赢得了很多爱好者。后来制作的《终极动员令:红色警报》(见图 4.10)，使拥有强大海军力量的盟军与拥有绝对空中优势的苏军之战的游戏成了目前最佳的即时战略游戏。



图 4.10　红色警报 2

1995 年后，BLIZZARD 制作的《魔兽争霸Ⅱ》用了海陆空三军立体作战，还可由八人进行网络游戏，使其成为即时战略游戏的精品，立即风靡全球。他们制作的《星际争霸》(见图

4.11)更将即时战略游戏推向一个新的高峰,1999年在我国多次位居Game龙虎榜的榜首。



图4.11 《星际争霸》

《魔法门之英雄无敌》系列是以角色扮演类游戏《魔法门》为背景的战略游戏。熟悉的故事与人物角色,简单有趣的玩法使该系列大受欢迎。作者们以其丰富的想象力构筑了一个精彩的游戏世界,他们用种类繁多的城堡(例如骑士城堡、野人城堡、精灵城堡等)、多种魔法、各式各样的魔法师、美丽的大陆、诡秘的精灵、以及各路英雄豪杰们,把这一战略游戏发挥得淋漓尽致,使该系列作品吸引着越来越多的人。在游戏中玩家要自己开拓疆界,进行建设、贸易,要招募英雄,学习使用法术与敌军作战。《英雄无敌Ⅲ》(见图4.12)及几个资料片,例如《英雄无敌Ⅲ 末日之刃》、《英雄无敌Ⅲ 死亡阴影》等都是目前的热点游戏,这一系列作品算得上回合制战略游戏的精品了。



图4.12 《英雄无敌Ⅲ》 臣服(场景名称)

中文的战略游戏作品多取材于历代有名的战争,例如反映春秋战国的《春秋争霸战》、《赤壁》、《三国英雄传》、《水浒传之梁山好汉》等等。

1998年由ODIN出版了即时战略游戏《三国群英传》，受到三国迷们的喜爱，紧接着又于1999年推出了《三国群英传Ⅱ》，由玩家指挥战争以期统一中国，该游戏突出了战争及我们熟悉的武将的作用，没有语言的障碍，初学者容易上手。

4.2.3　动作类、格斗类及射击类游戏

◆ **特点**

这三类游戏都是以攻击和搏斗为主，主要用键盘或鼠标控制主角的动作。

动作类游戏的主人公可以有多种动作，例如除走之外，还有跳、爬、滚等。常具有卡通画风，现已向三维的流畅画面过渡。玩家需要一道道过关，完成游戏的任务，随时消灭可能从任何角度突然袭击的敌人。该类游戏的玩法比较容易，但需操作熟练，否则很容易被对手打出局。

格斗游戏的格斗过程只发生在两个人之间。主角由玩家自己选择，不同的人物招式也不同，主要用拳和腿。例如在《武将争霸》中，同样按方向键← →，关羽使出的是青龙摆尾拳，张飞使出的是排山倒海拳及无影腿，赵云使出的是风卷残云腿。玩家要操纵所选人物打败所有敌人。

射击类游戏以远距离射击为主，一般没有跳跃动作。

有的文章把这三类游戏统称为动作游戏。

◆ **概况**

动作游戏是电脑游戏史上最早出现的一类游戏，在APPLEⅡ上运转着不少这类游戏。但由于电脑硬件的限制，在80年代该类游戏发展缓慢，而动作类电子游戏在这一时期获得很大成功。直到Windows 95及奔腾机出现，这类游戏才又在电脑上迅速发展，很多电玩厂商也将一些成功的作品移植到电脑上，因此，数量增加也很快。

法国UBI Soft出品的《雷曼》系列是动作类游戏的代表作，1996年引入中国，当时在欧美的玩家已超过百万(还有学习外语的版本)。1999年10月出了《雷曼Ⅱ》(见图4.13)，在世界上引起了很强的反响，很快进入我国游戏市场。

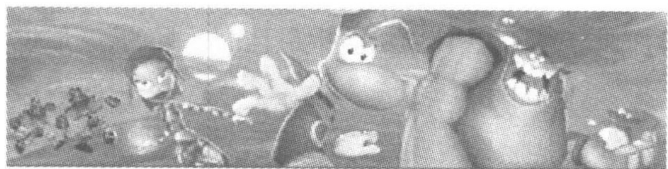


图4.13　雷曼Ⅱ　胜利大逃亡

当电影《狮子王》受到人们的喜爱时，迪斯尼公司随之推出了动作类游戏《狮子王》。由玩家操纵辛巴闯过一关又一关，最后与邪恶的刀疤决斗，为父报仇。游戏中用键盘方向键控制辛巴的爬、蹲、跑、跳，用Ctrl键控制吼叫，用Alt键控制攻击，Shift键控制强攻等。

《饿狼传说》、《街霸》系列是格斗游戏的代表作。

熊猫公司以三国为题材推出了《武将争霸》系列(见图4.14)，这也是很不错的格斗游戏，其中选有公认的三国强将，例如天下第一勇士吕布，刘备的五虎将等。游戏中可以清楚

地看到人物的出击动作、招式等,对抗性很强。

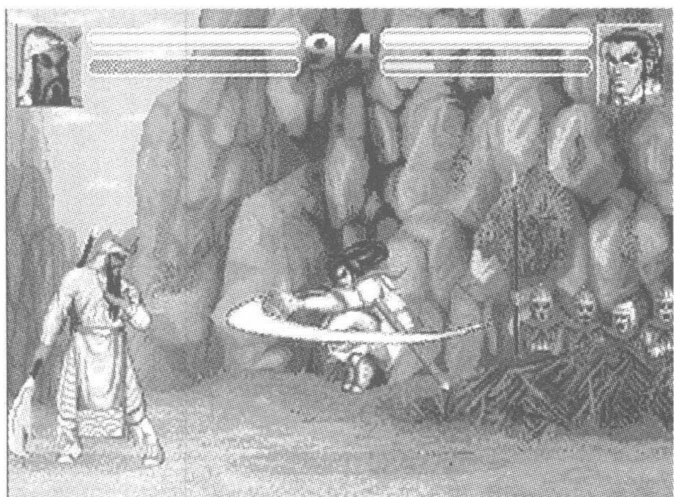


图 4.14　武将争霸Ⅱ

射击类游戏的作品很多,它经历了由简单到复杂,由单色到多色的过程。现在又在兴起3D射击游戏,游戏画面是三维立体的,制作得越来越豪华,难度和刺激程度也越来越高。例如《孤胆枪手》,当你和前面的敌人交战时,游戏里的再生器会把怪物设置到后方对你进行夹击。游戏画面漂亮,有动人而明亮的战斗场景,是一个惊险、刺激的游戏。《半条命》是充满传奇色彩的射击游戏,发行后(1998 年下半年)曾荣获最佳 PC GAME 奖及最佳动作游戏奖,并登上 PC GAME 界权威的 TOP 100 的榜首,制作者们(VALVE 制作组)营造了一个近乎真实的世界,游戏的流程犹如电影般赏心悦目。

《雷电Ⅱ》,《雷神之锤》系列也属射击类游戏的代表作。《雷神之锤》是 1997 年最佳动作游戏,全部场景与怪兽都是由真 3D 即时贴图的图像组成,场景中的地面、墙壁等都是由多面体构成的。游戏构造了一个有极大自由度的虚拟世界,你可以潜入水中,用火箭消灭位于头顶上方的敌人。游戏让玩家置身于黑暗的世界里,你要四处巡视,杀死怪兽,寻找钥匙,打开大门,进入另一个世界……最终消灭恶魔。《雷神之锤 Ⅲ》则进入了更高的境界。然而,如果没有极好的三维加速卡,是无法体验游戏中最佳的效果的,一般说,机器的配置越高效果越好。

4.2.4　冒险类游戏

◆ 冒险类游戏的特点

冒险类游戏像角色扮演类游戏一样都有很强的故事性及完整的剧情,情节往往扣人心弦,要经过无数的调查研究才能取得游戏进程上的重大突破,但人物不需练功。游戏中有一道道繁琐但又相互关联的谜题,玩家通过在游戏世界里的观察,对各种事物的关系进行逻辑推理、分析判断,解开谜题,用智力挑战障碍,在不断的探索中发现最后的秘密以满足好奇心。

◆ **冒险类游戏概述**

最早的冒险游戏应是1981年在APPLE上运行的具有第一人称视觉(玩家的视觉)的《大魔域》。WESTWOOD出的凯兰迪亚系列《凯兰迪亚传奇》(经过汉化)、《命运之手》及《玛尔寇的复仇》是冒险游戏的佳作。

《无声长啸》改编自Harlanellison的同名科幻小说,因而,游戏具有深刻的内涵。描述世界毁灭后,五位幸存者正视各自的人性阴暗面,团结起来共同与敌一搏的故事。涉及有关战争、性、人与人之间的许多社会问题,发人深省,引人深思。因而被评为1995年最佳冒险游戏。

《神秘岛》系列是世界上畅销的游戏,销量排名在《暗黑破坏神》及《星际争霸》之前,可见它受欢迎的程度。《神秘岛Ⅱ 星空断层》是一个完全没有暴力及不良内容的游戏,而是以精良的制作与极佳的游戏性取胜。

◆ **动作冒险游戏**

在冒险类游戏中融入了动作类游戏的视觉刺激,形成了冒险类游戏的旁系:动作冒险类游戏。法国在1992年出品的《鬼屋魔影》是动作冒险游戏的开创之作,有油画风格的背景,阴森恐怖的气氛,犹如恐怖电影。玩家控制主角进入鬼屋,找出幕后的恶魔,将它消灭,否则你就会被投入地狱。现在已出到第三代,但仅第一作较受欢迎。

现在,3D动作冒险游戏正在兴起,它与3D射击游戏都被人称为电脑游戏的"贵族",适于拥有豪华电脑的玩家。例如《古墓丽影》系列(见图4.15),已出到《古墓丽影Ⅴ》,该游戏成功地塑造了主人公劳拉的形象,个性与真人类似,受到全世界很多人的喜爱。现正被好莱坞改编为电影,这是有史以来第一个由游戏改编为电影的作品。

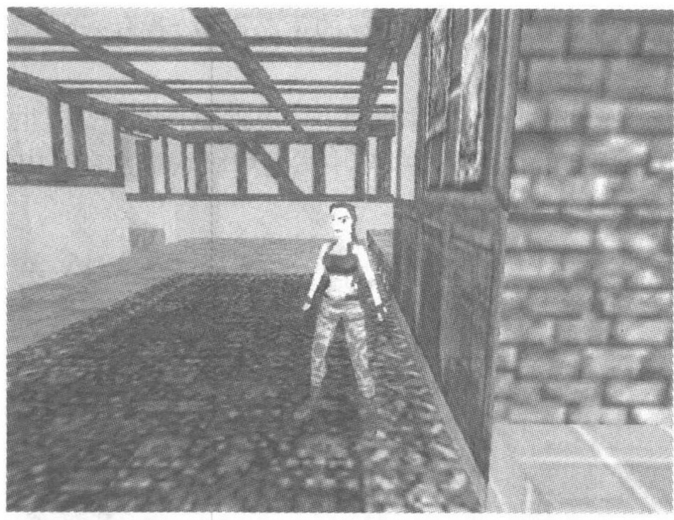


图4.15 《古墓丽影》中的劳拉

4.2.5 策略类游戏

◆ **策略游戏的特点**

策略游戏的共同特点是进行创业,在游戏中,玩家要努力发展自己,使自己由弱小到强大,去打败对手,成为第一。要做到这一点,需要合理地分配资金和资源,制订适合本方具体

情况的计划及措施。每一座大厦、一座城市、一个国家、一个时代，甚至整个历史的生死存亡、荣辱兴衰，都是玩家聪明才智的体现。策略游戏的内容相当广泛，战争、商业经营及城市建设，甚至人类社会都能成为它的题材。

◆ **策略游戏的概况**

MicroProse公司出品的《文明》是策略游戏的巨作，它是最有影响力的游戏之一，设计大师是 Sid Meier。游戏模拟了人类文明发展的历史过程，包含了经济、探险、征服与外交。玩家由领导一个部族开始踏上历史舞台，从弱小发展到强大，从落后蒙昧发展到先进文明，是寓教于乐的好游戏。虽然游戏的声光方面无法与现在的游戏相比，然而却能以丰富的内涵吸引人。在美国有一些中学及大学将《文明》作为某种“作业”让学生学习，从中体会历史及人类文明的发展过程。《文明 2　权倾天下》是《文明 2》的资料片，美工有了很大进步，玩家操纵的角色是在地下行走了，而前作是一个小图示在地图上移动。

由于题材的广泛，策略游戏有多种分支，例如战争型策略游戏、养成型策略游戏、模拟型策略游戏、经营型策略游戏等。以下将分别叙述。

【注】有的文章中将养成、经营各自单独成类。本文主要从有共同的特点上将它们都归入了策略类。

◆ **经营题材的策略游戏**

商业经营的策略游戏则是让玩家扮演某个企业总裁或大老板的角色，以金钱为主要手段，发展自己，打击竞争者。例如《航空霸业》，在游戏中，玩家要选择一家航空公司苦心经营，并与其他家公司竞争。要击败所有的对手，为此必须安排好资金，管理好下属，否则很快就因没钱而倒闭了。

《FIFA 足球经理》系列是有名的经营足球的策略游戏，若有兴趣，不妨去体验一下做一个足球经理去管理、经营俱乐部的辛劳。

连续得了世界杯冠军和欧洲杯冠军的法国，最近也出了一款《世界足球经理》(见图 4.16)，其中有超过 50 个国家的 70 多个联赛，中国的甲级联赛也在其中，游戏中有 1000 多个俱乐部及 25000 名球员。

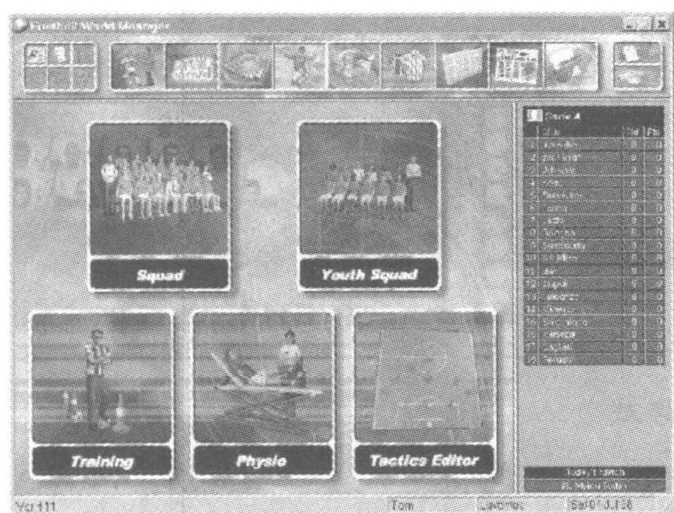


图 4.16　《世界足球经理》游戏

玩家可以在游戏中进行形象设计，创造一个最像自己的足球经理。

◆ **模拟题材的策略游戏**

自从《模拟城市 2000》出来后，继而出现了《模拟蚂蚁》、《模拟农场》等十多种游戏。似乎没有什么是不可模拟的。

在《模拟城市》中，玩家是市长。要利用现有的资金在一片荒原上建立起一座现代化的城市。要负责城市的水电、人民的居住、治安、交通，要解决天灾人祸带来的困难，若管不好，人民会抱怨。当尝够了辛劳，终于成功地创建了自己的城市时，该是多么欣慰啊！《模拟城市 3000》（见图 4.17）中建立的城市可以比《模拟城市 2000》大四倍，且有更先进的三维视觉效果，建筑工具容易操作，像玩积木一样。可以将某个名建筑（例如自由女神像）放入你的城市，还可借助高山、森林和河流来建立风景区。



图 4.17 《模拟城市 3000》

Maxis 公司设计的《模拟人生》，以包括中文在内的不少于 14 种语言的版本由 EA 发售，是很有创造性的作品之一。虽然人类社会的复杂性是难于模拟的，但编者们在游戏中却将其中的很多方面模拟得相当真实，有人说它是生活的百科全书，这也许太夸张，但也有几分道理。玩家需要进入一个社区，操作所有的人物，模拟出人与人之间的现实生活。喜欢玩养成游戏及喜欢设计的玩家可以一试。

◆ **战争题材的策略游戏**

该类游戏具有帝国征服的性质，要玩家通过政治手段、军事力量、搜集人才等一系列的活动来增强自己的实力，最终统一天下。有时，战争题材的战略游戏与策略游戏不易分清。同一个游戏，有的地方说是战略游戏，有的说是策略游戏，甚至出现在同一种杂志上。也许，它们是你中有我，我中有你吧。一般说，它们之间的最大区别在于战略游戏强调战争，虽加进了一些策略的内容，但还会让人感到有点为战而战。

现在有很多以群雄并起的三国战乱为背景的策略游戏，以日本为最多，例如日本 KOEI（光荣）公司的《三国志》系列，最近，《三国志 Ⅶ》（见图 4.18）排在日本热门游戏排行榜第二位（参见《软件与光盘》2000 第四期），受到三国迷们的欢迎。



图 4.18 《三国志 Ⅶ》

台湾智冠公司的三国演义系列目前是三国迷们的最爱,已出到第三代。由太阳神工作室制作的《三国演义叁》游戏(见图 4.19)描述了三国时期各路诸侯你争我夺、明争暗斗、敌我难辨、时而结盟同讨敌国,时而又反噬盟友。玩家可以在这个虚拟世界里建设、生产,管理、建造一座座新兴的城池,培养武将、智将及军师型人才。游戏中还有许多《三国演义》书中描述的有名的谋略及法术,例如在平定天下的战斗中可以诱敌至水边,作法下雨,水淹敌军等。抱着统一中华的雄心,按自己的理想,玩家可以重组一部辉煌的三国历史。

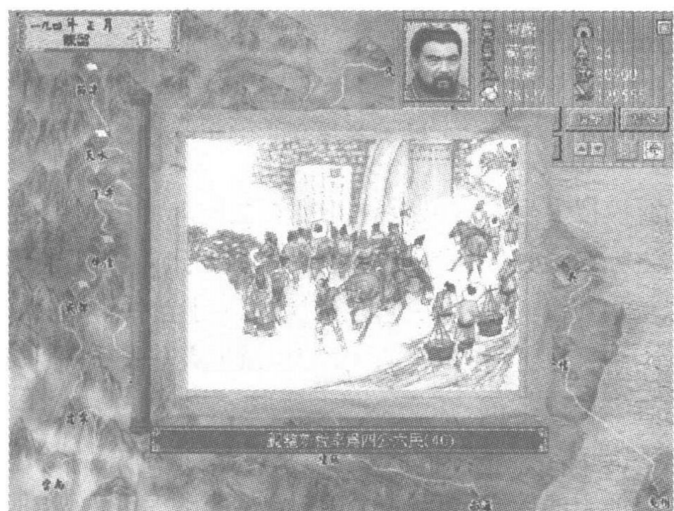


图 4.19 《三国演义叁》的国画画面解说

◆ 养成型的策略游戏

《美少女梦工厂》系列(见图 4.20,已到Ⅳ)是养成型策略游戏的代表作,内容很丰富。玩家扮演父亲去调教一个单纯可爱的小女孩,将她教养到 18 岁。每月安排日程,管好她的吃穿、上课、学习、打工,带她上街游玩。若疏忽了,她可能坠入黑社会或一事无成。她的命运掌握在玩家的手中。该游戏受到不少成年人的欢迎。



图 4.20 《美少女梦工厂》

《明星志愿》则是一款模拟明星的养成游戏系列,《人偶情缘》是恋爱养成游戏。

策略游戏数量大,方面很广,知识性也很强,且每个游戏有各自的规则,初进这类游戏时,最好先了解规则,然后再开始"伟大的事业"。

4.2.6 模拟类游戏

◆ 模拟类游戏的特点

模拟类游戏以现实存在或虚拟存在的事物作为模拟对象,以模拟对象可能发生的事件为行为空间,由玩家直接控制模拟对象。

现在多数模拟类游戏是以第一人称视觉模拟操作各种军事武器进行战斗,例如战斗机的空中对战,深海中的潜艇追杀,荒原山地中的坦克战等。由于模拟得真切,精度要求高,一般人对那些复杂的操作控制与专业性只好敬而远之。它们是属于军事迷、武器迷、与战争迷们的。由于需给玩家有真实作战的感受,游戏制作不得不用三维绘图方式,所幸电脑发展迅速,因此,这类游戏最能体现电脑硬件与游戏的程序设计水平了。

◆ 概况

模拟类游戏的精品很多,例如《天旋地转》系列、《长弓阿帕奇》系列、《银河飞将》系列、《星际骑兵》等。

例如《AH - 64D 长弓直升机》是由 ORIGIN 公司与世界上最大的军事出版公司简氏年鉴合作推出的。该作品制作十分认真,其中简氏年鉴提供了 AH - 64D 长弓直升机的有关资料,并找这类直升机的飞行员进行测试调整,因此,游戏具有无可置疑的真实性。该游戏还提供了长达三个小时的训练课程。

《银河飞将》系列有不少独到之处,《银河飞将 Ⅲ》的过场动画由真人出演,1996 年出的第四代《银河飞将 自由的代价》是一个耗资 1200 万美元的巨作,豪华的动画就如同看电影,也许,这是互动式电影的一次尝试。

4.2.7 体育类游戏

◆ 特点

模拟体育运动的游戏可以统称为体育类游戏,或体育运动类游戏,例如球类,赛车类,水

上赛艇、摩托艇等运动，也包括钓鱼、打猎等体育项目。

体育本身就是一种向人类自身挑战的游戏，其游戏方式和规则都是由现实比赛确定的，体育类电脑游戏取材于现实生活中的真实活动，不需要太多的想象空间。因此，最大可能地模拟现实便成了游戏制作者们追求的目标。

◆ **球类游戏**

此类游戏吸引着大量的球迷，其趋势是将现实球员的真实身份及资料完整地搬到游戏中，并对每个球员的各项技术指数进行量化处理。

例如 EA SPORTS 出品的《足球 FIFA》系列，从《FIFA 94》开始，已出到《FIFA 2000》，不但球员都是真实的，而且有名的球星应有尽有，逼真的游戏环境，栩栩如生的场上踢球、球迷们的呐喊都像是在进行一场精彩的足球赛，以致让人真假难分。在中国队无缘参加 98 世界杯时，不少球迷在《FIFA 98》中实现中国队打败巴西队，夺取世界冠军的梦想。

在欧洲杯开赛前一个月 EA SPORTS 推出了《Euro2000》(EA UEFA Euro 2000，见图 4.21)，可以把它看作是 FIFA 系列最新作《FIFA 2000》的资料片。



图 4.21 《Euro2000》中的球赛

NBA 实况系列，例如《NBA LIVE》系列从《NBA LIVE 97》直到《NBA LIVE 2000》，皆以其现役球员资料、真实热烈的临场感、即时慢镜回放、赛况语音播放等赢得了广大 NBA 迷玩家的喜爱。

《疯狂美式橄榄球联赛 2001》的作者们对这项运动了解得很深，把美式橄榄球模拟得相当逼真，成了各运动游戏的佼佼者，赢得了 2000 年 E3 展会最佳运动游戏奖。

另如冰球、棒球、台球等各种球类似乎应有尽有，就看你的爱好了。

◆ **赛车类(或竞速类)游戏**

轰鸣的马达声，驾驶着赛车全神贯注地在变化多端的赛车道上狂飙，刺耳的风声在耳边呼啸而过，这就是在游戏中感受到的赛车刺激。玩家必须机智勇敢地饶过陷阱、躲过障碍、处理事故等。其中速度是至关重要的。喜欢向极限挑战的玩家可以在这类游戏中一试身手。

赛车游戏的作品很多，由 Ea 公司推出的《极品飞车》系列(见图 4.22)是其中的佼佼者，现已出到《极品飞车Ⅴ》。Ea 与世界名汽车厂“保时捷”合作，向玩家展现了从经典到最新的跨越各个年代的几十个车种。在华丽的 3D 场景、欧洲风格的赛道中去体验常人在现实中不易体会到的高速驾驶的感觉，对车迷们无疑是一种刺激与享受。



图 4.22　《极品飞车》保时捷竞速

4.2.8　益智类(或桌面类)游戏

◆ **特点**

这类游戏发展较早，也很普及。它不追求视觉效果和逼真的音效，规则简单，且大多无情节或情节简单。追求的是新颖诱人、逻辑严谨。没有人物感情的干扰，对抗性和趣味性都很强，具有挑战性和娱乐性。玩法容易掌握。

◆ **概述**

大富翁系列是这类游戏的代表作，老少皆宜，是多人游戏，可以全家同乐。这是玩家众多、范围甚广的一款游戏。在《大富翁Ⅳ》(见图 4.23)里，大禹公司将这个带有传奇色彩的益智游戏设计得相当出色，画面精美，人物和场景三维化，可以在其中享受占上风、发大财的乐趣。

俄罗斯方块是出现较早的益智游戏，其玩法是将不同形状的积木一排排消去。

棋牌类游戏虽属体育运动，但游戏界仍把它归入益智类或自成一体称为“博弈类”。请参见本书第一章到第三章。

解谜类游戏也可归入益智类，它要求玩家开动脑筋，解开一个个匪夷所思的问题。事实上，像角色扮演类，冒险类等游戏，一般都需要解谜。例如神秘岛，有的地方就将其归入解谜类游戏。

4.3　光盘电脑游戏玩法举例

现在让我们进入几个游戏，看看它们的玩法，使读者能从这些具体例子入手，进一步了



图 4.23　大富翁Ⅳ

解游戏世界。其中不过多涉及游戏的攻略及秘技，而把重点放在将玩家引入游戏。

【注】在游戏发行前后，一般都有攻略及秘技介绍。读者可参考一集集出下去的《电脑游戏攻略宝典》图书，《大众软件》、《软件与光盘》、《游戏时代》杂志等。亦可到 Internet 上去找。

4.3.1　例：《三国群英传Ⅱ》

《三国群英传Ⅱ》是以《三国演义》为历史背景的即时战略游戏，取了“黄巾之乱”、“讨伐董卓”、“群雄割据”、“赤壁之战”、“三国鼎立”五个时期的人物及城池。游戏中这五个时期是独立的，相互没有关系。由玩家任选一个时期，选一个要扮演的人物作为君主指挥战争，搞好内政，以期实现统一中国的大业。事实上，游戏与三国历史故事无关。该游戏突出的是战争和我们熟悉的武将的作用。

◆ 进入游戏与选择时期

在安装游戏时，请记住文件夹名。

若启动文件已放入了程序菜单中。可执行：

开始→程序→三国群英传 2→三国群英传 2

否则在安装文件夹中找有一匹马的图标 ，双击该应用程序文件即可进入游戏。

用鼠标单击“开始游戏”(见图 4.24 中❶)，将进入游戏的时期选择菜单。选择哪一个时期进行游戏，这全凭玩家的兴趣。

◆ 选择君主

在游戏中用鼠标操作。一般地，单击左键执行下一步操作命令，单击右键返回上一命令。

如果选“三国鼎立”时期单击，将进入选择君主画面。画面左边为“选择君主”框，可看到君主人选。原则上可以任意选，选好一个后，其他的人都是对手。

当鼠标(见图 4.25 中❶)指向候选人时，该候选人反显为红字色。其下方是候选人的形



图 4.24　《三国群英传 2》的主菜单画面

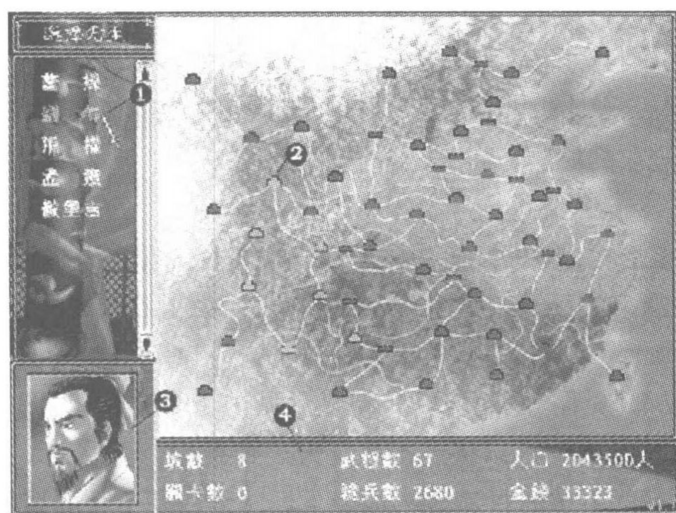


图 4.25　选择君主

象(见图 4.25 中❸)。画面的主体是一幅地图,这时候选人所占领的城池同时反显为红色(见图 4.25 中❷),在地图的下方是现有的实力(见图 4.25 中❶)。

例如选“刘备”,再单击“确定”,就选定好了以刘备为君主。在以后的游戏中,刘备就是玩家的化身。

◆ **内政指令**

选好君主后,君主将发布“内政指令”(见图 4.26)以壮大自己,使兵精粮足,后方巩固。每年的一月份皆为治理内政时期,其他时间都在研究战事及行军、打仗。若选“搜索”,将在搜索框中显示君主麾下的所有将领。搜索的目的是寻求将才、寻找兵书、阵法及各种财宝。



图 4.26　内政指令的菜单

内政指令的第三项是“开发”。当派出人去搜索的时候,

要考虑到有人去开发,假若在搜索时已派出了所有的人,那就没人去开发了。开发的目的是增加城池的人力和防御能力。当选择三国时期的智谋人物诸葛亮去开发,就会增加成都人口及防御力等(见图 4.27)。

图 4.27 诸葛亮开发成都

在"开发"画面中右击鼠标,则回到内政指令菜单。若单击"使用物品",将显示"物品使用"对话框。可以将搜索到的物品分发给任何一员大将使用(这就要看你如何栽培了),这可以提高他们的武力、智力等。例如要将"孙子兵法"分给关羽的方法是:选中"关羽",再选中"孙子兵法"。于是"孙子兵法"到了关羽的名下,并显示智力上升的点数。

若单击"武将资料",再单击"关羽",则显示关羽的作战资料。白色字体是当前已有的。还可参看其他武将的资料。看完后右击,可退回内政指令。

执行完内政管理后,单击"内政终了",再单击"确定",将显示作战地图。从中可以看到城池的占有者,选择进攻的城防、互相攻击的行军路线等。

◆ **部队出征**

首先,要研究军事形式,有一个统一中国的作战方案。看看周围敌城的防御情况如何,有几个守将等。例如要攻打云南的孟获以巩固后方,研究了孟获的实力后,再令成都部队抢占建宁城(现无人占领)。其方法是:

单击地图上的成都(见图 4.29 中❶),将显示城内指令菜单(见图 4.28)。可以任命太守、军师。假若选"部队征兵",可以将预备兵变为正式兵(若无预备兵,就无兵可招,只好等来年的内政治理了),也可在允许的范围内改变下属将领所率士兵的兵种等。

图 4.28 城内指令菜单

图 4.29 部队由成都出发直奔建宁

若单击"部队出征",将出现选择出征将领菜单。一般情况下,除选择武力、智力及体力较好外,还必须考虑到多选几个兵种(一般情况下,要有弓箭兵、朴刀兵及大刀兵)及阵法(针对敌方将领的阵法)。孟获有十员猛将,要攻克云南,需有战略的考虑,后续增援等。另外,不可忘了城防,否则敌人会乘虚而人。一次出征最多可以选五个将领(但允许多支部队轮番出击,例如可再选一支增援部队)。我们选黄忠、诸葛亮、赵云、黄权及傅彤。然后单击画面

上的“出征”。由黄忠为主将，并任命诸葛亮为军师。游戏提示：“请选择兵团目的城市”，此时单击建宁(见图 4.29 中❷)，部队由成都出发直奔建宁。

在行军时，如果单击代表部队的马(见图 4.29 中❹)，将弹出一个“兵团指令”菜单，可以命令“部队驻防”、“变更目的”等(有时也会遭到敌人的阻击)。这时孟获由云南(见图 4.29 中❸)亲领一支部队(见图 4.29 中❺)进行阻击，两军在建宁遭遇。

◆ **选将出阵**

敌方首选祝融夫人出战(随机的)，我方选择谁是很有讲究的。

首先要了解情况，方法是：右键单击左边的祝融夫人(见图 4.30 中❸)，立即显示她指挥的士兵兵种，所用阵形及秘技等。再右键单击则退出。

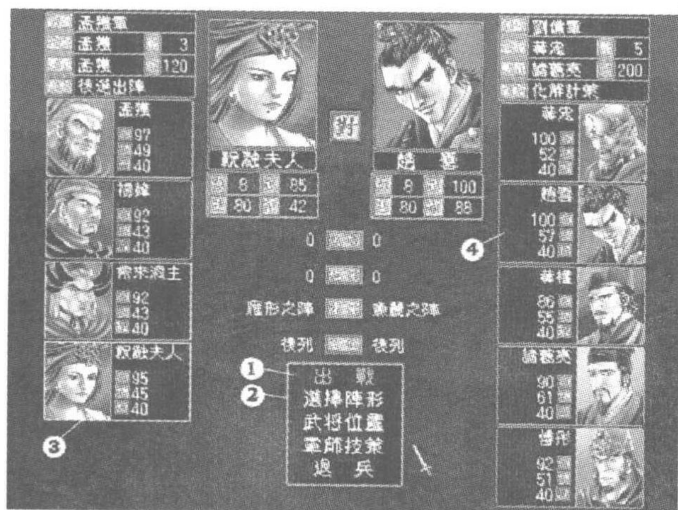


图 4.30　选将出阵

为了打败祝融夫人，玩家要选能克敌制胜的将领，例如选赵云出阵，单击右边的赵云(见图 4.30 中❹)。他的长枪兵可以克女兵，但鱼丽之阵难克雁形之阵。如何选择阵形呢？可以右键单击“选择阵形”(见图 4.30 中❷)，在赵云可用的阵形中选“玄襄之阵”。

准备就绪后，单击“出战”(见图 4.30 中❶)，显示对阵将领画面及一张表显示作战因素对比值(见图 4.31)，它是兵种、士气、阵形等的对比值，左端是敌方的值，右端是我方的值。我方的值大于敌方的值越多取胜的把握越大。在实战中会发现，例如长枪兵可克藤甲兵和朴刀兵，藤甲兵和朴刀兵可克飞刀兵、弓箭兵，锥形之阵克鱼丽之阵、方形之阵及圆形之阵，方形之阵克钩形之阵、雁形之阵等。

-39	[illegible]	39
0	[illegible]	0
-5	[illegible]	5
80%	[illegible]	80%
40	[illegible]	40
5800	[illegible]	6760

图 4.31　作战因素对比值表

单击其中的“对”按钮，则进入厮杀战场。

◆ **战场厮杀及控制**

敌方祝融夫人率兵阵前(见图 4.32)。玩家单击画面，将显示赵云的兵马(见图 4.33)。

此时单击画面，将在右上方显示作战指令(参见图 4.34)，明亮的部分为当前可选项，现在要通过单击某指令指挥全军战斗。

在战场的下方显示作战状态。有一“命”字的血管是生命状态(体力)(见图 4.35 中❷)，

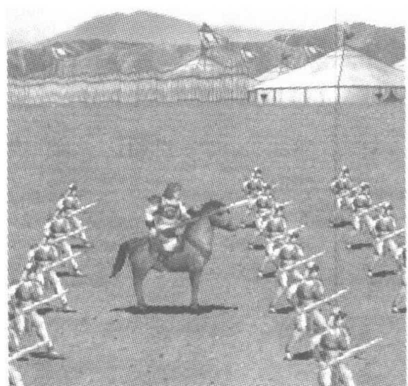


图 4.32　祝融夫人率兵阵前

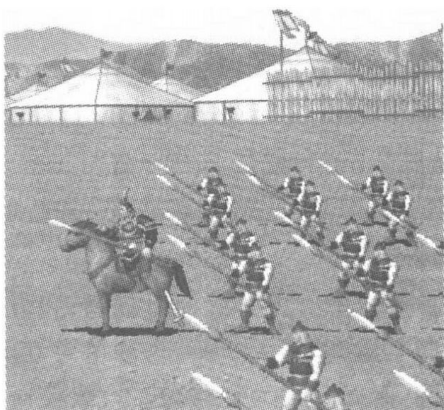


图 4.33　赵云率兵阵前

下面的分数,其分母是生命最大值,分子是生命当前值。被敌人击中将减少生命值,生命当前值降到零时掉下马来被擒。有一“技”字的蓝管代表技力状态,分子分母分别是技力当前值与技力最大值(见图 4.35 中❸),两把剑(见图 4.35 中❶)分别是各自使用武将计的血槽,只有充满后方能使用武将计,使用武将技将消耗技力值。由于战场较大,双方在战场中的位置可在主画面中移动鼠标或单击图 4.35 中❹的示意位置确定。



图 4.34　作战指令

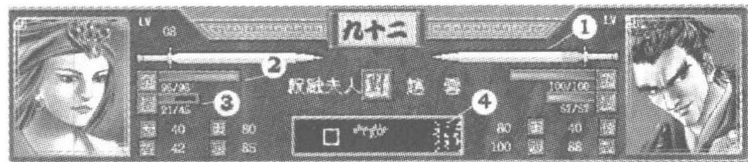


图 4.35　作战双方状态

例如先选“全军突击”,再击一次鼠标左键,全军战士士气高昂,齐声呐喊着冲了上去。再击左键,并选“武将出击”,赵云拍马冲上前去;当技力槽被充满后,单击左键,显示作战指令,单击其中的“武将技”,再单击“落日弓”,赵云用落日弓射击敌方主将。但需注意,当武将级别不高时,一般技力只够使用两次。技力当前值不够时,武将计是使不出来的(当级别高时,军师计中若有“增加技力”一项,当选了此项,可增加技力值)。图 4.36 是赵云用“落日弓”射杀逃敌。

假若在激战时,战将的生命当前值已不足以生擒敌将,不要恋战,为保存实力,选“全军撤退”(见图 4.34),走为上(败下阵来)。

假若某将领战胜,还有资格再出战。败下阵来的将领只好靠边站了,这时可另选他人再战。假若已无得胜把握,可选“退兵”。于是部队在作战图上从那儿来再回到那儿去。但请注意,如果敌人来攻打成都城,你若退兵,那就是放弃成都。

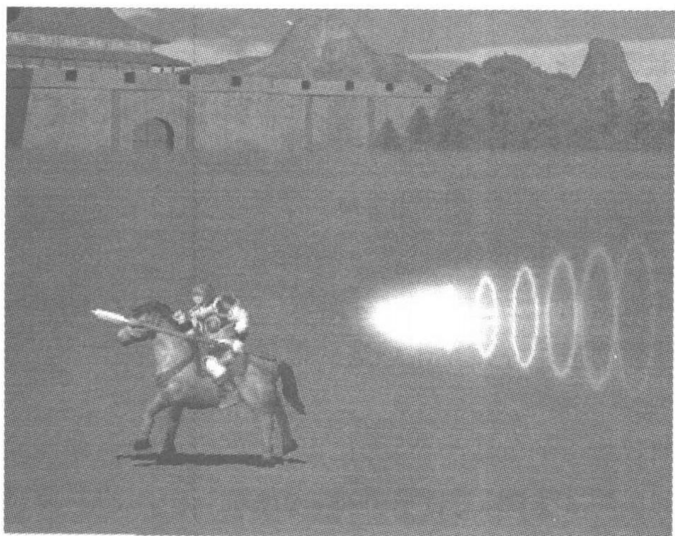


图 4.36　“落日弓”射杀逃敌

经过苦战，黄忠部队得胜。

◆ **得胜后的处置**

该游戏的武将在战场上被打下马仅被活捉，没死。假若该战役胜了，被擒的将领将被解救回来，并进入一个对敌方被擒者的“武将招降”菜单。可先“招降”；若不肯投降，可以选“斩首”，假若爱才，可以“释放”(有时释放几次后，他就愿意投降了)。

打了胜仗，该庆功了。给功臣授奖，战将们可以提升等级、增加带兵数(一定等级后可带骑兵)、提高体力及技力(参见图 4.37)。

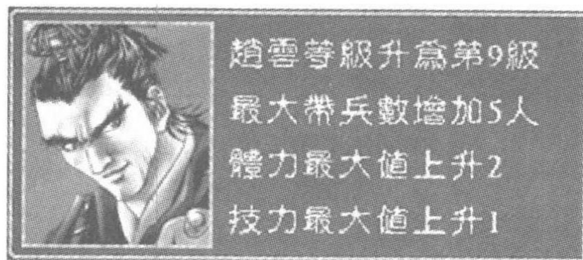


图 4.37　奖励赵云

如果有败退或被解救回城的将领也一视同仁，给以奖赏，不予歧视。

不同的武将拥有不同的兵种、武将计、军师计、阵形、及带兵数，但都会随级别的提高而增加。诸葛亮、司马懿等就可能拥有很多高级的军师计，例如“增加体力”、“恢复技力”、“增加技力”、“离间计”、“喝阻敌军”等，这在作战中作用是巨大的。玩家可在战斗中体会，用好各类将士和兵种。

◆ **战斗结束**

假若所选君主在某战被捉(有时还需所带将士也全军覆没)，则“战斗结束”。君主宣布“很遗憾！统一中国的梦想无法实现了……”。只好认输，不必气馁，你已经从失败中积累了经验，重新来过吧。

选图 4.24 中❹可结束游戏。

◆ **进度存档与读取进度**

存盘:在每年的一月份执行内政指令时,可以将玩过的游戏存盘。

单击“进度存档”(参见图 4.26),将显示“储存进度”对话框,可在其中存十个记录。再单击某记录,游戏会自动记入内容明确的名字。若原已有内容,则覆盖,否则新记入。

读取进度:

在进入游戏时若单击图 4.24 中的“继续游戏”或执行内政指令时选“进度读取”都可读盘。显示“读取进度”对话框。左键单击想选的记录,游戏会从盘中调出,可以继续玩。

◆ **完成统一大业**

该游戏中各时期各战役的玩法类似,操作也不复杂,但如何才能完成征服大业,可得要磨练一番。发挥你的军事才干吧,当打败群雄,完成统一中国的大业时(参见图 4.38),成就感一定是不言而喻的。

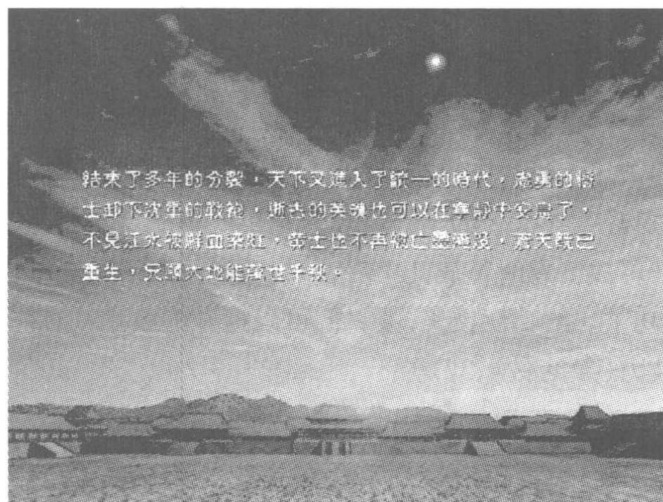


图 4.38 完成统一大业

4.3.2 例:《沙丘 2000》

《沙丘 2000》(DUNE 2000)是 WESTWOOD 公司继“沙丘魔堡 Ⅱ ”制作的一款游戏,虽无大的突破,但玩法在战略游戏中也很典型。游戏设计了靓丽的画面,还有动态即时光影,基地建设相当生动,作战时有战场的战斗效果,显得很真实。

◆ **故事梗概**

《沙丘 2000》的故事背景取材于科幻系列小说《沙丘》,它是 Frank Herbert 从 1965 年—1986 年的作品,曾获得“星云奖”及“雨果奖”。1984 年被好莱坞以《沙丘》为名拍成电影,到了 90 年代被改编为游戏系列。《沙丘》的故事发生在未来人类居住的一个星系。控制这个星系的三大势力是:帝国,垄断星际运输的宇宙协会,行星领主。那时,最宝贵的物品是一种香料(Spice),它不但可以调味,而且可以医治老人病(大概是长生不老药),更能使宇航员恢复体力及反应能力。产此香料的唯一地方是荒凉的沙的行星“沙丘”,虽然那里的地面没有

水，若无特殊装备，几小时内人就会脱水而死，还有剧烈的沙暴，可以吃掉任何机动武器的沙虫等，但各种势力仍纷纷来到该地欲夺取王权。

玩家到了那里，要选择一个家族进入游戏。必须建设好基地，建好加工厂、兵工厂、兵营等才能生产出香料、武器、及造兵……同时，必须保卫好基地，否则你就会被消灭。还需要有超凡的领导能力、灵活多变的用兵战术及英勇无畏的强大军队才能征服各种势力，稳坐王位，获取最多的香料，统治整个沙丘。

◆ **打开《沙丘 2000》游戏程序**

(1)安装完成后，《沙丘 2000》已装到 C:\DUNE 2000 文件夹中，并将启动文件的快捷方式放入到“开始”菜单中。启动的方法是执行：

开始→程序→沙丘 2000→DUNE2000.EXE

就可进入《沙丘 2000》游戏的总菜单(参见图 4.39)。

【注】若启动文件没有装入开始菜单，可到安装文件夹中单击文件 DUNE2000.EXE 即可。

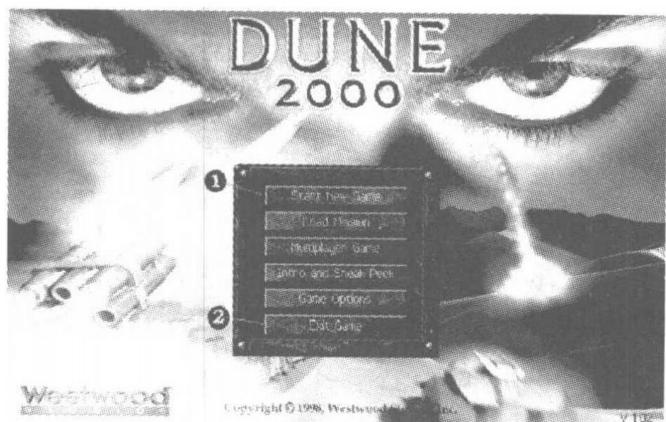


图 4.39　进入《沙丘 2000》菜单画面

(2)选 Start New Game (开始新游戏)按钮(见图 4.39 中❶)，进入选择游戏难度对话框，可根据自己的水平进行选择，例如我们选 Normal(标准的)按钮，再单击“OK”，将进入家族选择画面。

(3)图 4.40 中的三个图标由左到右分别代表：高贵的 Atreides(阿特雷德)家族，阴险的 Ordos(奥多斯)家族及邪恶的 Harkonnen(哈肯尼)家族。可任选一个进行游戏，当选定一个家族后，另两个家族将是敌方。

各家族的玩法大同小异。现以选阿特雷德家族为例来说明该游戏的玩法，单击 Atreides(见图 4.40 中❶)，确认后将进入第一个任务。

◆ **接受任务**

该游戏有九大任务，完成一个任务后进入下一个任务。在每个任务的开头，有一幅地图，游戏要求在闪烁的地图块中选择一块作为进攻的领土(见图 4.41 中❶及❷)。例如单击图 4.41 中❶所指地图块，接着就会像电影一样用过场镜头对任务予以介绍(参见图 4.42)。假若英语的听力不错，可以直接接受游戏中适时发出的语音指示。

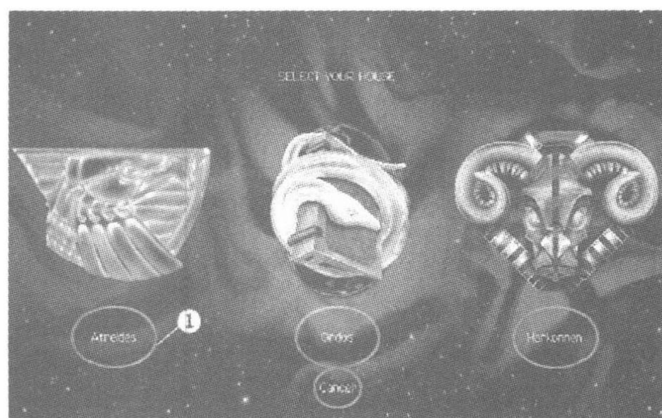


图 4.40　选择一个家族进行游戏

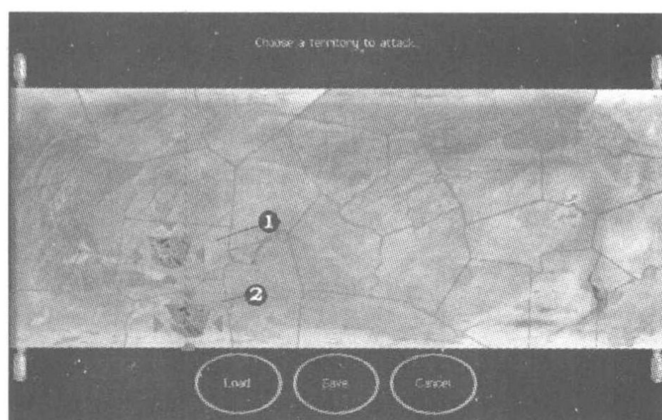


图 4.41　选择一块进攻的领土

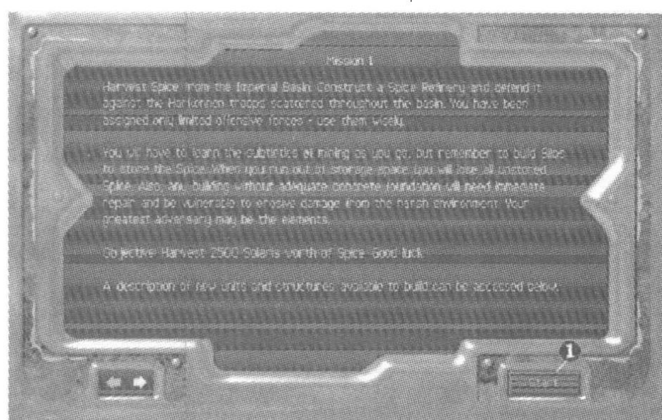


图 4.42　过场镜头介绍任务

单击 Start(开始)(见图 4.42 中❶),就进入了将要攻克的领土,并显示基地画面(见图 4.43)。

◆ **基地及基本装备**

这是完成第一个任务的基地(进入游戏时的画面)。其中 Options 是菜单选项(见图 4.43

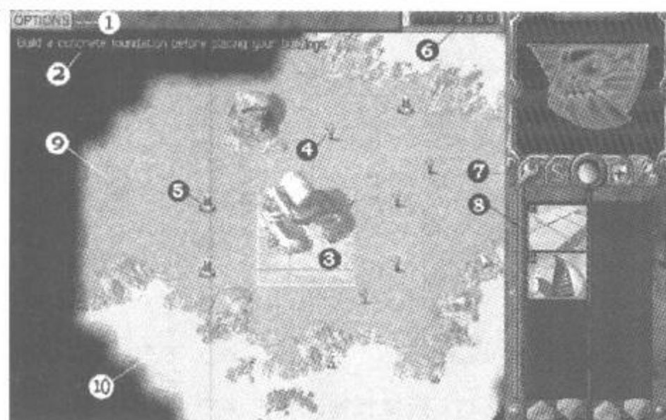


图 4.43 基地

中❶)，下面一行(见图 4.43 中❷)是游戏所给的提示。Construction Yard 是建筑院(见图 4.43 中❸)，有了它方能建立其他设施。周围持枪站立的(见图 4.43 中❹)是士兵，三轮轻型装甲炮(见图 4.43 中❺)也布在周围。无论要建造什么，都是要花钱的，图 4.43 中❻所指是现有的钱数(游戏开始时将给你一笔钱)。

图 4.43 中❼所指一行的按钮由左起分别是 Repar(当建筑物被击中时，用它来修理)，Sell Building(可以卖掉建筑物换钱)，右数第二个按钮是 Guard(将选定的战士或武器布防到指定的位置以警卫基地)，最右边一个按钮是 Retreat(命令选定的战士或武器撤退回基地)。另外，还可以买到打地基的水泥板(Concrete)及动力站(Wind Trap)。在它下面的矩形框中(见图 4.43 中❽)显示商业机构根据当前的能力可以卖给你的商品。其中图 4.43 中❾所示是硬的平地，只有在其上的合适位置能建造建筑物，图 4.43 中❿所示是沙漠。

只能在硬地上(见图 4.43 中❾)选择合适位置建筑，沙漠(见图 4.43❿)中不能建筑。

现在，可以在险恶的沙漠中争霸了。

◆ **不同鼠标光标的作用**

在游戏中用鼠标操作，鼠标光标主要有四种变形。进入时是小斜箭头(见图4.44中❶)。当鼠标在某可选物上时变为闪动的四角(见图 4.44 中❷)，这时左键单击可选中。选中己方武器、士兵或车辆后(这时被选中物上方有一小绿色长矩形，表示生命力)，当鼠标变为圆形时单击行军线路予以导航(见图 4.44 中❸)，再将选好的一队列兵及武器引导到合适的位置去对敌。在屏幕边上鼠标光标变为四个方向之一的粗箭头(见图 4.44 中❹)，这时可观察屏幕外的版土。



图 4.44 鼠标光标的四种变形

用鼠标拖动画矩形，可将选框内所有的士兵及武器选中，图 4.45 的右图是松开鼠标后的选中状态。选一队敌人作为攻击的目标亦可用此法。

◆ **基地建设**

除了最初的有限装备外，部队的增加及武器装备全靠自己筹措，所以必须边生产边打仗。首先，选 Concrete，用现有的钱买水泥板打地基，然后买 Wind Trap 为供应能源和水建立一个动力站。有了能源后，商业机构就会增加香料加工厂(Refinery)及仓库(Silos)供应。

操作方法如下。

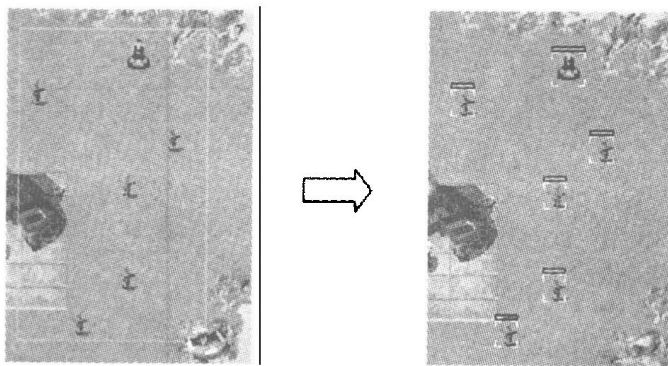


图 4.45　用鼠标拖动可选多个目标

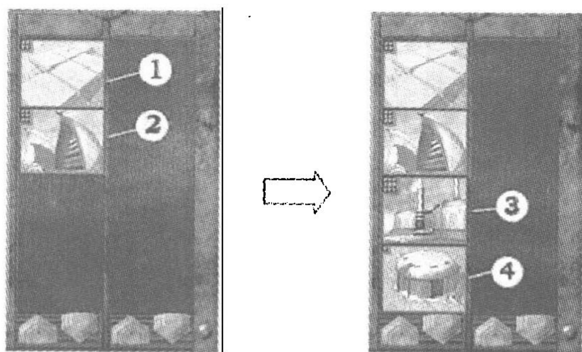


图 4.46　任务 1 可买的建筑物

(1) 打地基:单击水泥板(见图 4.46 中❶),然后在硬地上选一处单击,就在该处打好了地基(见图 4.47 中❶)。若该处不适于某建筑,就建不起来,这时需另选一处。

(2) 建动力站:选 Wind Trap(见图 4.46 中❷),该建筑标志会变暗,并显示扇形进度指示,当完全变亮时,就可在硬地上选一处单击,就在该处建好了一座动力工厂(见图 4.47 中❷)。

(3) 建香料加工厂:单击 Refinery(见图 4.46 中❸),在合适的地方选一处单击,就在该处建好了一座香料加工厂(见图 4.47 中❸)。稍后,商家会用飞机空运一台香料采集机,该机就开始进入沙漠采集香料(见图 4.47 中❺),采满一车后,将自动送到加工厂,当有产品后,就可卖钱,钱数随之增加。在不被敌人破坏时,不断自动化地重复这一过程,为你创造财富。

(4) 建仓库:单击 Silos(见图 4.46 中❹),在硬地另选一处单击,就在该处建好了一座存放香料的仓库(见图 4.47 中❹)。

图 4.47 中❻所示沙漠中的一片黄点就是沙丘中珍贵的产品:香料(Spice)。

在任务 2 中增加了营房、炮厂、雷达站及围墙的建造。可以培养士兵,生产炮及造围墙以挡住敌人的进攻等等。

(5) 建营房:单击 Barracks(见图 4.48 中❶),再在硬地某处单击,就在该处建好了一座营房(见图 4.48 中❷)。有了营房,就可培养士兵。单击 Light Infantry(见图 4.48 中❸),稍后,就从营房里走出一个兵来(见图 4.48 中❹)。

(6) 建炮厂:单击 Light Factary(见图 4.48 中❺)后,在硬地某处单击,就在该处建好了一座炮厂(见图 4.48 中❼)。单击 Trike(见图 4.48 中❻),就会造出炮来(见图 4.48 中❽)。

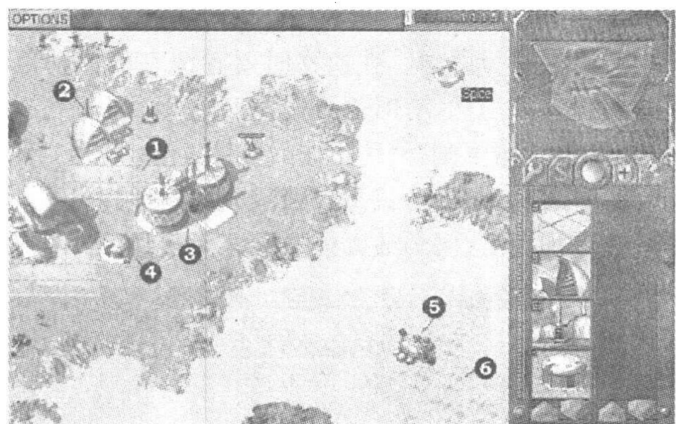


图 4.47　基地建设

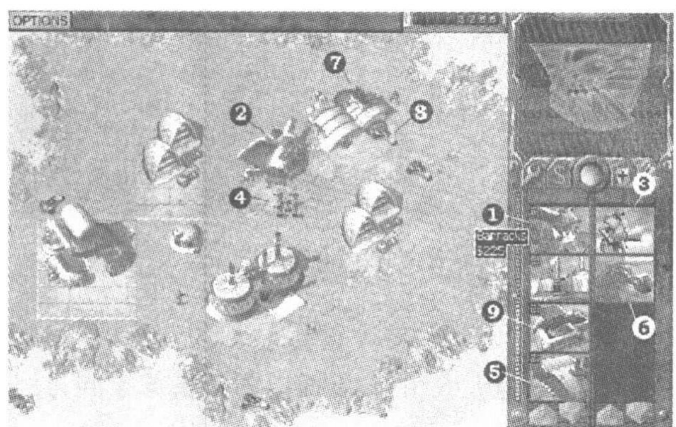


图 4.48　任务 2 的基地建设

还可以建雷达站(见图 4.48 中❾)及为防御敌人的进攻建造围墙、炮楼等。随着任务的进程,装备将越来越好,可以建造的东西越来越多。例如生产"音波坦克",沙丘中最有威力的武器"毁灭战车"等。

(7) 假若建筑物被击坏了,想修理,操作是:单击"Repar",再单击要修理的建筑或武器,修好后再单击"Repar"即可退出修理。

◆ **取胜要领**

(1) 先建设好动力站,香料加工厂及仓库。开始香料生产,积累资金。

(2) 任务的中心是壮大自己并消灭敌人。没有基地在沙丘里是站不住脚的,因此,在人马出征时,要时常返回基地检查是否有敌人来侵犯。敌人可能从沙丘的其他地方来,也可能空运来,所以要留足够的力量保卫基地,攻守要有某种平衡,否则,基地被敌人摧毁了,就只好认输。

(3) 带着少量的武器(例如一门炮,因为它的速度快)去打开黑幕扩张领土,并侦查地形,弄清沙漠中香料的分布及敌人的状况。把香料采集车引到原料丰富且安全的地方生产。第一个任务较简单,敌人仅是散兵游勇,若遭遇上可歼灭之。但以后敌人也有基地,就得首先摸清情况,可用火力侦察,但不必恋战。

(4) 注意沙漠大敌:沙虫,它在沙漠中拱动,时不时地发出闪光。若误入其口,无论是采集机还是大炮,它都拱出沙面,一口吞掉。在侦察时要弄清它的活动范围,可专门调一门炮安置在有利的位置上去对付它。当然,有时也可以避开它。

(5) 不断地造兵、造武器,以便组织大兵团作战。图 4.49 是第二任务中大兵压境,全歼守敌,占领敌营后的画面。该任务剩下的只是摧毁敌人的基地建设了。

第三个任务以上的难度加大了,因为敌人能造战斗力很强的沙杜卡步兵及各种炮等。

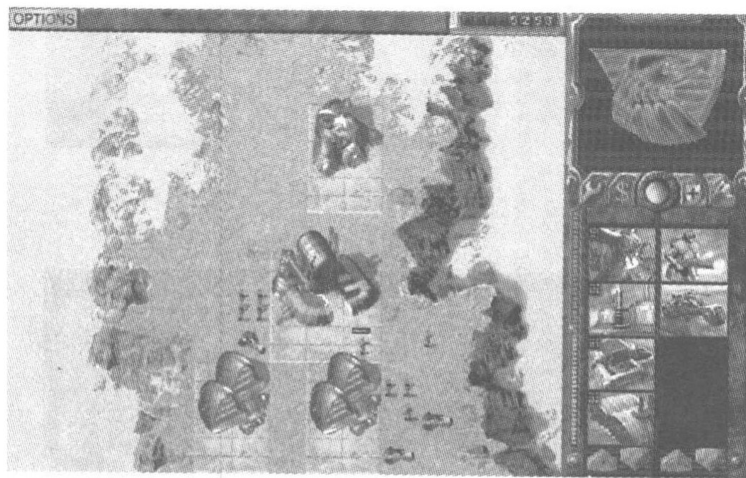


图 4.49　占领敌营

◆ 九个任务(九关)简述

三个家族的任务稍有差别,但大致相同,下面以阿特雷德家族为例,介绍九关中的主要任务。

Mission 1: 任务是采集 2500 点香料。此关主要是让玩家练习一下获取资源的方法。

Mission 2: 目标是摧毁哈肯尼在该地区的所有力量。在我方基地的正下方有敌人的一个基地,四周的游牧民族常来侵犯。所以在攻打敌方基地时,要有足够的后备力量。

Mission 3: 此关的目标是收集 5000 点香料。在收集香料时要留意沙虫的侵害,消灭它或躲开它。敌人在右边有一个不错的基地,注意防守。

Mission 4: 这一关的任务是保护弗里曼军队,粉碎哈肯尼在这一地区的基地。需要先发展自己,再用导弹兵和三轮炮进攻敌方。

Mission 5: 目标是要占领敌军兵营。你要带兵侦察,熟悉地形,敌兵营就在我方基地的左上方,有重炮塔及重兵把守。你可以从最左边直上,大兵团压上作战。

Mission 6: 由于奥多斯正在逐渐壮大,且有大批的走私者基地对其增援。现在要打掉他们的星际港口以切断补给,粉碎奥多斯的力量。在我方基地的正下方是敌人的基地,下左方还有一个补给基地,右下方是敌方的星际港口。如何才能克敌制胜就看你的了。

Mission 7: 这一关的目标是摧毁哈肯尼的基地。在我方基地的东北和西北方向有敌人强大的基地。地形对我方不利,必须首先作好防御,在敌人来袭的要道设上导弹炮台,多建造音波坦克,并组织好大兵团,注意别打无把握之战。

Mission 8: 快到决战了,敌人在我方基地之外建立了强大的基地,特别是西南方的敌军实力雄厚。这一关的目标是消灭所有的反对力量。首先加强防卫,除用大量的导弹炮台外,

再加上围墙，还要造更多的坦克，进攻时可从左边或下边入手。

Mission 9：决战开始了，敌人将用一切高科技武器来袭，面对两个家族的敌人，要有持久战的准备。当然，首先要加强防御力量，制造几十辆坦克，先攻击正上方的敌人，然后再向右上方挺进，以期消灭所有的敌人，占领沙丘。

◆ **中间游戏存盘、读盘与退出游戏**

存盘：要存储中间结果，操作方法是：

Option→Save Mission（见图 4.50 中❶）→输入文件名→Save

读盘：在打开游戏时，在如图 4.39 的主菜单或游戏菜单（见图 4.50）中单击 Load Mission（见图 4.50 中❸），在 Load Mission 列表框中选中所需文件，再单击 Load 即可。

退出游戏：在出现图 4.50 菜单时，单击 Abort Mission（参见图 4.50 中❷），在确认对话框中单击 Abort，再单击"Exit"即可退出游戏。

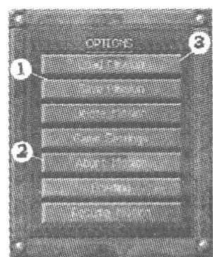


图 4.50　游戏菜单

4.3.3　例：《恺撒 Ⅲ》

《恺撒 Ⅲ》是由 Sierra 公司推出的，它是一个类似于模拟城市的策略游戏，在建设规划方面与《模拟城市 3000》类似，不同的是在游戏中加进了贸易和战争。游戏有两种模式，除了建筑模式外，还有任务模式。在任务模式中，玩家从一个小小的官员开始，不停地接受恺撒交予的任务，在完成任务后可以升职，当声望超过恺撒大帝时，他将隐退，把帝位让给你（非常难）。你可以建立一个强大的军事帝国或一个富有的商业大国，也可以建立成一个供欣赏的美丽的建筑艺术品。

这里介绍的是《恺撒 Ⅲ》的汉化版。游戏对玩家很友好，在每一关，恺撒发出的任务都交代得很清楚，工具等的说明也很明确。在清晰靓丽的画面上玩此游戏是一种艺术的享受，而且它是二维的，没有三维加速卡也能玩。

◆ **打开游戏《恺撒 Ⅲ》**

安装时启动游戏的快捷方式图标 已在桌面上生成，双击该图标即可打开游戏（见图 4.51）。



图 4.51　打开《恺撒 Ⅲ》

用鼠标单击图 4.51 所示画面，将进入游戏的主菜单。

游戏设有两个演习性任务，对玩家进行基本训练。

单击"开始新生涯"（见图 4.52 中❶），显示任务画面（见图 4.53），向玩家交代任务的"目标"，并告知如何去实现这些任务及一些注意事项。

在第一个任务（见图 4.53）中，恺撒任命你为一个小小的地区政府官，在那里学习建造罗马建筑的基本技巧。目标是有 150 个人居住，立即目标是建造一些住宅。就是说，在荒原上，建造一些住宅，使有 150 个移民在那里安居，就算完成任务了。



图 4.52　主菜单



图 4.53　第一个任务

阅读完任命书后，单击任务书最下一行“进入城市”的箭头按钮，就进入了这一地区的游戏窗口(见图 4.54)。一眼望去，这是一片尚未开发的美丽的平原，地上有一些灌木和杂草，中间那条线是交通主干线。你将在这里建立一个满足要求的小城镇，让人民安居，完成恺撒交给的第一个任务。

◆ **完成第一个任务简述**

只须在领地上移动鼠标，地图将跟着移动，光标移到那里就会巡视到那里。啊，这里有水源，离大道又近，就在此(见图 4.55)建立居民区吧。

(1) 开始游戏时系统给了我们四种建设工具(随游戏的进展，工具会逐渐增多)，现在我们来利用它们。为了建居民区，需要平整土地，单击“清理土地”按钮(见图 4.55 中❷)，可以得到工具，再单击需要铲除的东西，例如树木、房屋等，这些东西就会被铲掉，若拖动鼠标可以铲除一片，但不能铲掉山石。

按右键可以放弃所取工具。



图 4.54　游戏窗口

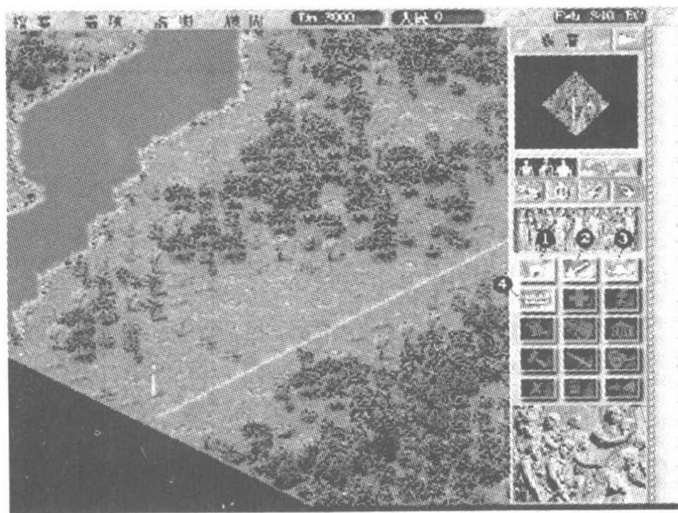


图 4.55　选址

(2) 用同样的方法,选“建造道路”按钮(见图 4.55 中❸),在合适的地方单击鼠标或拖动鼠标就可修出一条路来(见图 4.56 中❸)。

(3) 使用工具“供水建筑”(见图 4.55 中❹)中的“水井”打几口井(见图 4.56 中❹)解决用水问题。

(4) 单击“建造住宅”按钮(见图 4.55 中❶),沿路边拖动鼠标插上两排可以建住宅的牌子。不久,就会看见人民拉着车(见图 4.56 中❷)迁居到这里,在指定的区域里盖好房子,大部分是棚式房子,富裕点的会建一个小院(见图 4.56 中❶)。住房是《恺撒 Ⅲ》中最基础、最重要的建筑,有意思的是它们会随着城市的发展不断发展,由小棚变小院,再变楼房、别墅等。住房的分布和等级,确定着城市的人口、税收和繁荣指数。

(5) 由于缺少安全措施,有的房屋失火了。由于没有维修,有房屋倒塌了。人口也随之减少。这时,游戏系统给我们增加了两个工具:建巡警局和工程局。

单击“安全建筑”(见图 4.56 中❽),从中选“巡警局”,在房屋较多的地区各建“巡警局”

(见图 4.56 中❺)。不久,我们看到“巡警局”的上空飘着红旗,巡警赶赴失火现场灭火。单击“工程建筑”(见图 4.56 中❼),从中选“工程局”,在合适的地方建几个工程局(见图 4.56 中❻)。这一举措很管用,我们又得到几种工具。建一个“元老院”(见图 4.56 中❾),由于管理得当,移民又来了,人口数很快达标。



图 4.56 执行第一个任务

一声高昂的乐曲声伴着送来的胜利喜报:“恺撒已经将你晋升为下列阶级 书记”。这时单击“接受晋升”。接着,恺撒交给你第二个任务。

◆ **完成第二个任务**

凯撒写来了一封信,言道:“你已经了解如何令我满意的基础了,为了对你的教育更进一步,我还有一项简单的任务交给你,到布林底希去吧”。任务书中写着:

目标　　人口　　650

立即目标　　建造一座谷仓并在其中装满谷物

该任务优先考虑的顺序为:安全性、住宅、粮食及供水。

进入布林底希,也是一片美丽的荒原,要建造一个满足要求的城市对于一个新手并非易事。若不好好总结经验,认真设计,很可能一塌糊涂。房屋着火、倒塌,粮食缺乏,水不够用,人民不满,移民不来,开工不足,真是四面楚歌。当难于收拾时,也许重新来过(操作方法是:档案→重玩地图)是明智的选择。反正是练习,重来就重来吧。

图 4.57 是正在执行第二项任务的画面,核心是创建生产谷物的农场(见图 4.57 中❶),建立仓库(见图 4.57 中❷)解决吃饭问题,建保证各方面用水的储水池(见图 4.57 中❸)及其他配套设施,使人们安居乐业。城中人来人往,熙熙攘攘,十分热闹。

完成了这个任务后,恺撒将晋升你为工程师。并说:“你学习得很快,现在有能力完成真正的任务了。从现在开始,你可以选择自己的生涯走向。选择较和平的省份,可以将焦点放在管理上;或选择较危险的省份,则可面对罗马的敌人。”

要你在如图 4.58 画面上进行选择。卡布里(见图 4.58 中❶)是一个和平的省份,塔连登是有点危险的省份(见图 4.58 中❷)。那就按照你的爱好继续吧。



图 4.57　执行第二个任务



图 4.58　选择第三个任务

◆ 游戏菜单与游戏控制面板

现在来看看游戏窗口(见图 4.56),最上面一条的"档案"、"选项"、"说明"、"顾问"是游戏控制菜单。Dn 是金钱显示视窗,最初显示的是恺撒给的启动资金,以后将是该城市国库中的钱币数量(要保持 Dn > 0)。"人口"显示视窗表明城市的现有人口数,最右一项是游戏的当前日期(BC 是公元前)。

在游戏画面右侧有一个控制面板,内容很丰富。现在分别做一简单介绍。

(1) 复层(见图 4.59 中❶):这是一个地图报告模式,单击"复层",在打开的下级菜单中单击"供水",就可在画面上直观地看到蓝色部分是城市的供水情况,哪里缺水就一目了然了。恢复的方法是:单击"供水",再单击"一般"。

(2) 城市缩略图(见图 4.59 中❷):直接在图上单击某处,画面立即显示该地区。

(3) 帝国全图(见图 4.59 中❹):这是一个贸易专用键,与外部城市进行贸易除了来钱快之外,还是获取无法生产的物资的唯一途径。例如恺撒派你到靠贸易求生的塔瑟斯,就必

须进行贸易。单击帝国全图(见图 4.59 中❹),能打开罗马地图(见图 4.60)。

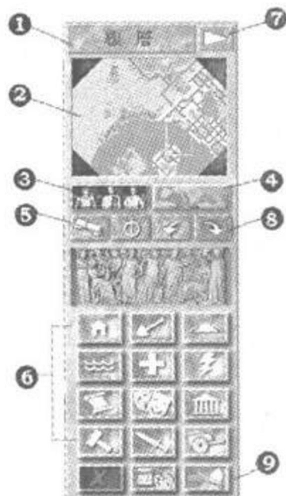


图 4.59　控制面板



图 4.60　罗马地图

我们的城市上空飘着一面中间有一只黄鹰的黑旗(见图 4.60 中❶),愿意同我们贸易的城市上空飘着红旗。图中显示已开通四条运输线,海运有美里塔司(见图 4.60 中❸),亚历山卓(见图 4.60 中❷),陆路运输的有大马士革和耶路撒冷(见图 4.60 中❹)。例如单击马里塔司,则在画面的下部显示出售谷物和陶土,进口肉类和大理石。假若线路尚未开通,还将显示开通线路的 Dn 数。了解情况后,拜访自己的贸易顾问(见图 4.60 中❺),了解价格等问题,经过认真考虑后做出决定。看见左下角那个"?"了吗,有问题可点击它。

当开通了水路航线时,城内需要有相应的设施,例如码头(见图 4.61 中❶)、仓库(见图 4.61 中❸)等。图中来自美里塔司的贸易船只(见图 4.61 中❷)正排队等着卸货。



图 4.61　海上运输

(4) 顾问模式(见图 4.59 中❸):这是一个核心功能键,通过它,可以详尽地了解在该城市中所发生的一切。顾问模式共有十二项,例如劳工顾问、评价顾问、贸易顾问、财政顾问等。也可使用菜单"顾问"选项。

(5) 任务按钮:如果忘记了自己的任务或这一关胜利的条件,那就单击该按钮吧(见图4.59中❺)。

(6) 工具菜单按钮(见图4.59中❽):共有十二项,每一项又可能有若干工具,例如在医疗设施下有能建理发店、浴池、诊所、医院的工具。只需单击各按钮看一遍就会知道自己能用的工具。

(7) 单击向右三角按钮(见图4.59中❼),将隐藏控制面板(见图4.57),单击向左的三角按钮可以恢复控制面板。

(8) 用图4.59中❽并排的三个按钮可以旋转城市景观,从几个角度观察城市建设。

(9) 快速切换到出事地点按钮(见图4.59中❾)。

◆ **军事设施与行动**

军事设施是建立军队与抵抗外敌的部门。在塔瑟司会有一群群的敌人来进攻,假若选择的是危险的任务更是如此。若要给城市设防,必须建立军营训练士兵,若是钱多,还可建一所军事学院。然后建筑城墙、城门,在城墙上建立塔楼(见图4.62中❸)。在军营里受过训的士兵会在城墙上自动巡逻,若发现敌人,自动射箭迎头痛击。对付散兵游勇,这些防御措施一般已足够了。

当大兵压境时,凶狠的敌人会破门而入,厚厚的墙也只能能延缓敌人的进攻,给排兵布阵争取充裕的时间。要抵御强敌,必须有受过教育的正规军,建立军营和军事学院是必要的。这些受过训练的士兵将是要塞的兵源。例如要建立一支骑兵的方法是:

(1) 单击"安全建筑"(见图4.56中❽)按钮,打开子菜单。

(2) 选择"要塞"选项。

(3) 单击"辅助部队—骑兵"。

(4) 选一块开阔地单击,就可建立一座骑兵要塞(见图4.62中❶)。从画面上可以看到骑兵们从军事学院毕业或在军营里接受完训后,一个个骑马前来要塞报到(见图4.62中❷),相当生动和有趣。

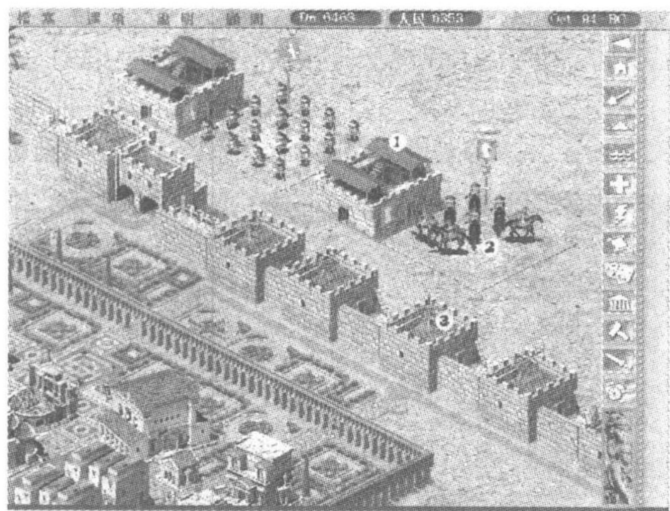


图4.62　要塞与军队

◆ **几个功能键**

在《恺撒 Ⅲ》中操作都可用鼠标，游戏也设计了不少用键盘操作的热键，这里介绍最常用的几个，可能会带给你方便。

P 键：暂停游戏。游戏是计时的，而且时时都可能有事发生。当你要处理别的事或要离开计算机一段时间时，最好先按此键，这样就会暂停计时，也就万无一失了。

四个方向键 →、←、↑、↓：可使游戏画面主地图分别向右、向左、向上及向下卷轴。

4.3.4　例：《雷曼》系列

法国 Ubi Soft 制作的动作游戏《雷曼》系列的主要服务对象是少年儿童，特别是十二岁以下的孩子。游戏始终都是在欢乐、幽默的气氛中进行。《雷曼 无敌救星》的画面是二维的，对计算机的要求不高。《雷曼 Ⅱ：胜利大逃亡》则不然，推荐配置是：P200/64MB、8 速光驱、3D 加速卡。如果没有三维加速卡，是无法玩雷曼 Ⅱ 的。

4.3.4.1　《雷曼　无敌救星》

“无敌救星” 雷曼是一只可爱的动画鸭子(有点像唐老鸭)，他要去解救被敌人深深囚禁的同伴。

◆ **动作键**

该游戏用键盘操作，主要的操作键有：

“→”　　向右走。

“←”　　向左走。

“↑”　　上爬。

“↓”　　若在地上，为趴下，若在树上，为下树。

Ctrl　　上跳。

Alt　　出击。

例如：要上树，先走到树下，按 Ctrl 键跳上树后，紧接着按“↑”。

若要爬行，先按住“↓”，再按住 Ctrl 键。若要拳击得狠和远，按住 Alt，再突然撒手。

◆ **通关规则**

一般情况下，每关有四次开始游戏机会(四条命)(见图 4.63 中❶，标为 3,2,1,0)，如果

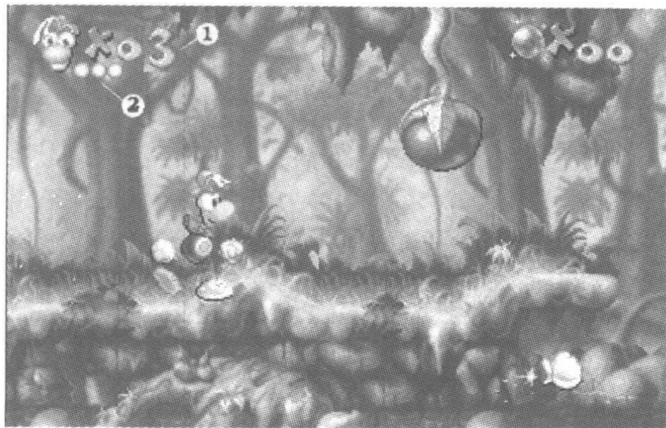


图 4.63　开始出征

能过重要的关卡，游戏会奖励一次。每次机会只有三个黄色圆点（见图 4.63 中❷），代表体力，被敌人击中一次，圆点变红，当三个点都变红时，体力为零，这条生命完结。若还有生命，从本关开始再来，若所有命全部用完，则被淘汰出局，游戏结束。

◆ 游戏第一关

现在按右移键"→"，雷曼向前走，我们的小英雄开始出征。

雷曼（见图 4.64 中❶）在树上侦察到被关押（见图 4.64 中❷）的朋友。

如何救出朋友呢？首先要避开或打跑守卫的敌人，然后只需击中铁笼两拳，就可打碎牢笼，救出朋友。



图 4.64　悬崖救友

他（见图 4.65 中❶）不畏艰辛，跳过了很多陷阱，打败了本关沿路的敌人，终于找到了被关押的第二批伙伴（见图 4.65 中❷），牢笼前是守敌（见图 4.65 中❸）。只需消灭守敌，打破牢笼，解救出伙伴后，就过了第一关。

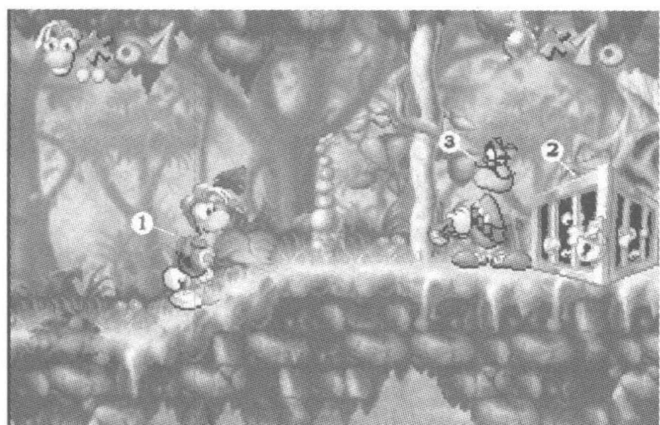


图 4.65　发现守敌和牢笼

图 4.66 是雷曼在闯关动画的一个镜头。

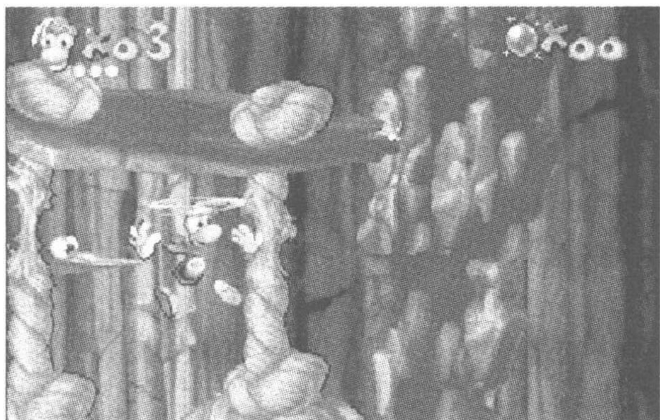


图 4.66　继续闯关

4.3.4.2 《雷曼Ⅱ:胜利大逃亡》

◆ 语言选择与进入游戏

安装好雷曼Ⅱ后,启动游戏的快捷图标已放到了桌面上。双击该图标,进入选择游戏语言对话框。可以在英语、法语、西班牙语、意大利语及德语中任选其一,游戏支持全程语音,也有字幕。目前尚未汉化。音乐、音效系统支持环绕音响。

现在我们选 ENGLISH(英语),再按 Enter 键,则进入《雷曼Ⅱ: 胜利大逃亡》游戏的主菜单(见图 4.67)。



图 4.67　游戏主菜单

◆ 场景存盘

选中 NEW GAME(见图 4.67 中❶)后,按 Enter 键,再选择场景自动储存 EXITS ON THIS DISK DO YOU WANT TO OVERWRITE IT? YES NO 中的 YES。

虽然游戏进行过程中不能随时存盘,只有过关后才能储存进度,但完成以上操作后,每进入一个场景都可自动覆盖式储存进度,途中遇难后可选择进入最近记盘的场景画面。

在进入游戏过程中的每一步都有操作提示，一般情况下照指示进行即可。

◆ **故事简述**

神秘的海盗基尔特要将雷曼及其朋友作为天际动物园中稀奇种类的标本，于是实施了“绑架行动”。游戏开始时，一群狂徒(机器海盗)肆无忌惮地将他们抓住，并将雷曼及其伙伴装进铁笼放进动物园悬崖深处。

Globox 被抓后关进雷曼所在的牢笼。他鼓励雷曼逃离，并给雷曼一个发光小球(Silver Lum)，使他恢复了体力，拳头有了神奇的力量。这时玩家可以控制雷曼走到墙边，对着墙上铁丝门(见图 4.68 中❶)一拳打去，打穿了一个门洞，雷曼和 Globox 侥幸地逃掉了。从此他开始了营救朋友出牢笼的征程。



图 4.68　雷曼与朋友 Globox 准备逃跑

逃出牢笼后，他听见了“Help!”的求救声，沿着声音跑去，发现了关押伙伴的牢笼(见图 4.69 中❶)。雷曼跳将起来(高度要适当)对着牢笼猛击两拳将其打碎，救出了朋友。

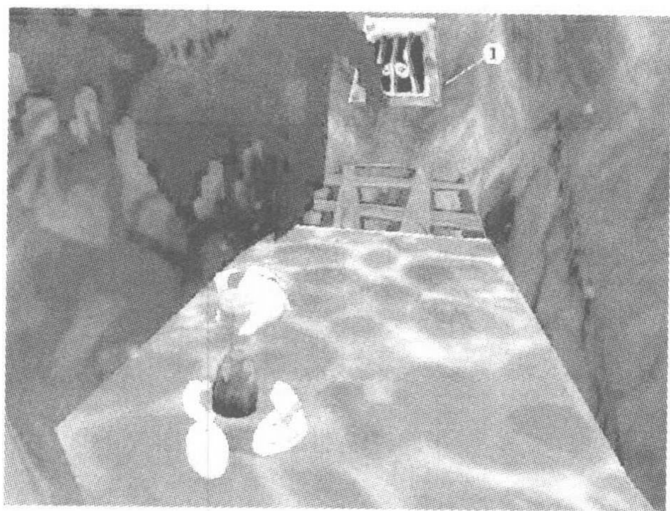


图 4.69　雷曼发现牢笼

这时飞来了“向导”Murfy,告诉他要收集很多的 LUM(萤火虫)(见图 4.70 中❶),才有可能进入一些关押朋友的最隐秘地方,及能得知世界上所有的秘密。

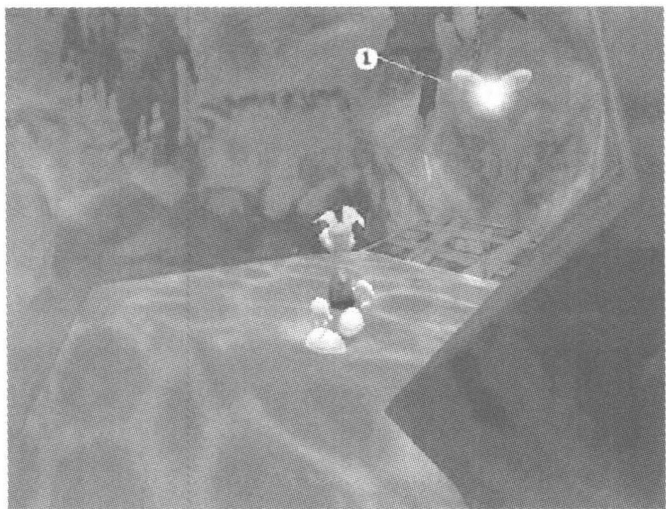


图 4.70 那个黄色发光体就是 LUM

雷曼发现了萤火虫,他追上前去,用身体接触到黄色发光体,就算收集到了萤火虫,或吃掉了萤火虫。

按 J 键会看到本关萤火虫的只数及关押伙伴的牢笼个数,我们看到本关有五只萤火虫,现已吃了四只(见图 4.71 中❶),牢笼数为二,已打碎一个(见图 4.71 中❷),每种还剩一个,那就继续寻找吧。要注意熟悉地形,避免瞎碰乱撞。由于画面是立体的,顺着水流的方向有上下几层,周围的地形也很险峻,需充分利用提示过的旋转按钮,例如:按 W 键是向右旋,按 Q 键是向左旋。



图 4.71 继续寻找

◆ **游戏的目的**

游戏的主要目的是收集多多的黄色萤火虫(LUM),寻找与解救铁笼里关着的朋友。

《雷曼Ⅱ》共有 25 个主要关卡和很多隐藏关卡,一些隐藏关卡容易被忽视,还有一些则

需要收集足够的 LUM,解救足够的同伴后方能出现。

玩家每玩过一关后都会进入关卡选择对话框。如果觉得以前过的哪一关还有返回的必要,可以随时重玩,但被吃掉的 Lums 和已经解救过的铁笼不会再出现。

雷曼的本事将随着游戏的进展越来越大。开始游戏时,雷曼打出一拳使的武器是电光球,以后可以发射有更大威力的能量球。

◆ **游戏特点**

游戏有丰富的三维场景,美丽的画面,可从中观赏到花草树木、河流山川、森林瀑布等,而海盗基地被营造得阴森恐怖,有神秘感。这是一款清新、紧张而又轻松的游戏。人物造型很幽默,例如雷曼是有脑袋、有身子、有手、有脚而没脖子、没胳膊、没腿的卡通造型,若不操作,闲着的他会把自己圆滚滚的身子拿来当球拍,还要顶在手指头上转转。

游戏采用第三人称视角,但视线常常转变。四个方向键不是根据雷曼自己的视线设定的,而是依据整个画面的视角来设定,所以初玩时往往不习惯,经常朝前跑着跑着,游戏视角一变,不用改变方向键,雷曼也跟着拐弯,很容易掉下崖去。

可以使用键盘或手柄操作该游戏。这里仅考虑用键盘操作。随着游戏的进展,其中会适时地给出操作提示。例如初进游戏时,提示用四个方向键选择游戏菜单,按 Enter 键开始游戏。图 4.72 是按 A 键控制跳跃,按空格键控制出拳等的操作提示。

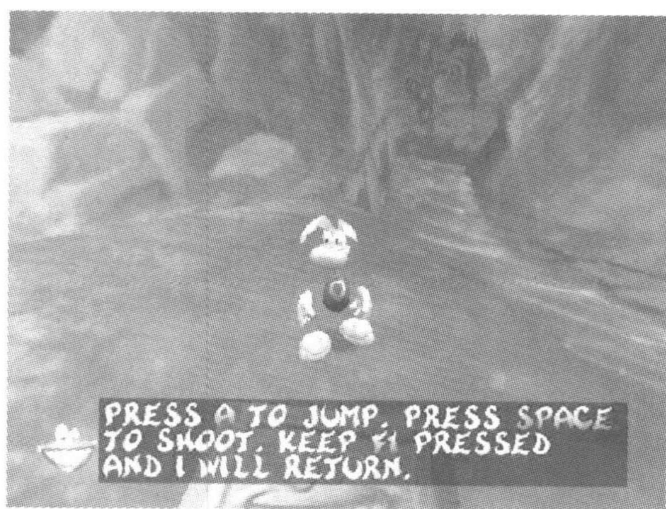


图 4.72 操作提示

雷曼的动作很多,会赛跑、追逐、滑水、攀岩、登山、跳跃及许多新的技巧,还能借助各种工具做出很多超难度动作来,例如攀岩功夫,空中连续荡绳,驱赶牛羊,将火药桶当运载火箭等等。图 4.73 中❶是雷曼从河中跳上岸,岸边太高,只要力所能及,他会攀住崖边,再按跳跃和向上键就能跳上岸去。

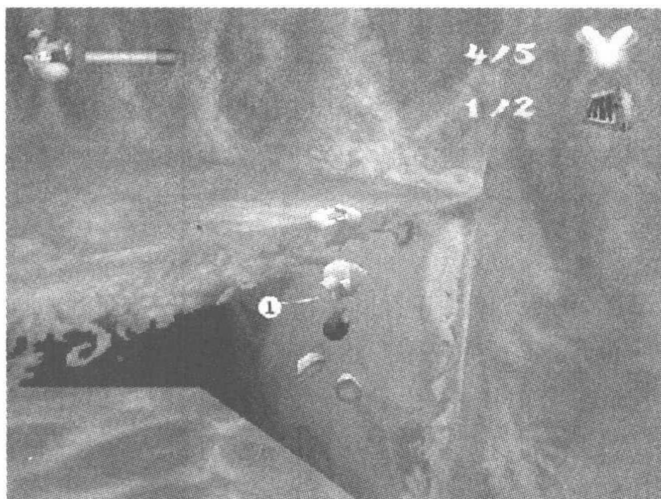


图 4.73　攀岩

第五章　怎样玩网上游戏

以上各章我们主要介绍了在电脑上的人和计算机对战的游戏方式，本章将介绍怎样在电脑上玩 Internet 网上的游戏。

网络的发展给电脑游戏带来无限的生机及广阔的发展前景。在我国，局域网上的多人联机大战在年轻人中已相当普及。Internet 起步虽晚，比发达国家落后许多，但发展速度相当快。Pentium 机，3D 加速卡、DirectX 等各种软件是电脑游戏发展的强大后盾，网络带宽的增加、协处理技术的发展无疑在为网上游戏铺设着质地越来越优良的高速路，它使人们之间的联系更加快捷和方便。如果价格能被多数人接受，人们便可以自由自在地和世界各地的玩家在网上游戏，在这个超越现实的空中相遇，相互合作、共创想要的新世界，或和不知名的对手进行智慧与勇气的较量。

可能大家还记得，国际象棋世界冠军卡斯帕罗夫在网上“一人对世界”之战，据报导，在 Internet 网上，有十余万棋手提出应对方案，一百多万棋手访问有关网站，一千多万爱好者观战，这是一个相当宏大的网上盛会。其交互性、娱乐性和广泛性都是其他方式所无可比拟的。近几年，国内有各种各样的网上游戏赛事，例如产生过《雷神之锤》冠军，《FIFA99》冠军等，网上棋类大赛就更多了。2000 年 10 月将在韩国组织全球网上游戏挑战赛，且大有转化为竞技体育大赛势头，到时中国职业玩家联盟将派出选手参加。

从 1997 年以来，得奖游戏几乎全部具备联网功能。国内有名的站点纷纷提供联机游戏服务，很多游戏站点也成了访问的热点。当然，除了游戏之外，玩家们还会在一起“聊天”，切磋游戏技艺，了解游戏的背景文化及动态，甚至大家都可以下载那些免费的游戏。

网上有大量的游戏信息，几乎所有的攻略、秘技都可找到。还有最新游戏的发布日期、试玩版（DEMO）下载也都吸引着玩家。

假若你已不满足于与计算机较量了，那就上网吧，可以在那里找到势均力敌的对手及朋友。

要在网上玩游戏，首先要有一台能上网的计算机，并会在网上冲浪（本章文中使用的是 Internet Explorer 浏览器）。另外，在网上玩某款游戏之前，若有条件，最好先在电脑上与计算机对对阵，现在假设这些条件你都具备了。本章主要通过一些例子，对网上游戏做入门介绍，以帮助读者勇敢地步入这一领域。至于游戏的攻略秘技等就请查有关书籍或在网上找吧。

【注】关于准备上网的知识，例如调制解调器的安装和设置，网络设置，拨号网络的设置及网上浏览等，请参阅本系列读物之五《怎样上网和制作网页》的有关章节。

5.1　首都在线的游戏网

要进到游戏网中玩游戏，各网站会有一些自己的规定，这里以首都在线为例，看看它要我们做些什么。

◆ **进入首都在线的游戏网**

上网后,在 IE4 浏览器地址栏中输入首都在线的网址:www.263.net,再按 Enter 键,即可进入首都在线主页,其上的第一个选项是“游戏网”(见图 5.1 中❶)。并有游戏网上的主要选项(见图 5.1 中❷)。有时将“首都在线”称为“263”。

单击“游戏网”(参见图 5.1 中❶),即可进入 263 游戏网主页(参见图 5.2)。

【注】按常规上网,进入设置的主页后,在“地址”处,输入 263 游戏网网址:www.games.263.net,再按 Enter 键,可以直接进入 263 的游戏网主页。请注意,网页的内容是经常变动的,一切应以当时为准。

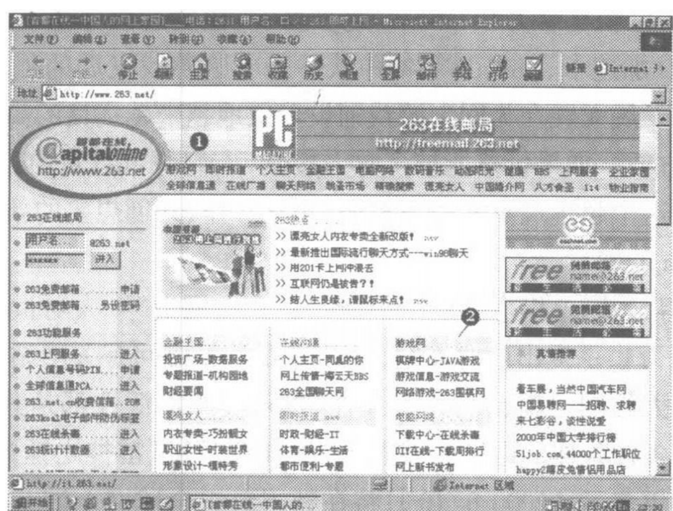


图 5.1　首都在线的主页

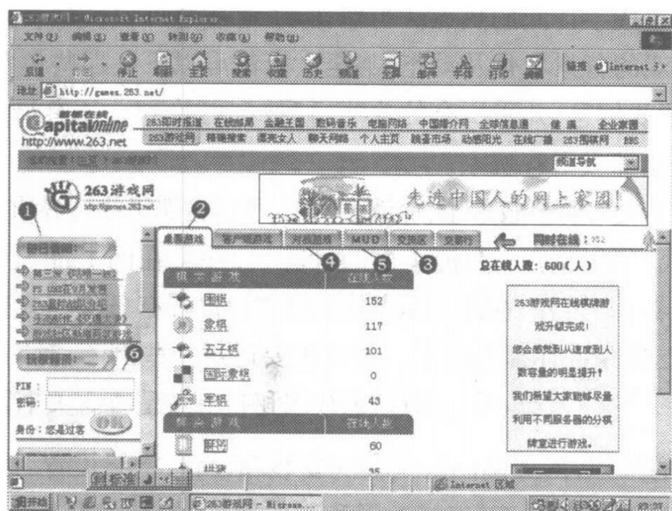


图 5.2　首都在线游戏网主页

在游戏网主页的左面有一个“每日要闻”区(见图 5.2 中❶),其中有消息:游戏社区新增两款游戏。若有兴趣可去看看,但现在还是让我们注意游戏网的主要内容。进入游戏网时打开的是“桌面游戏”(见图 5.2 中❷),还有“客户端游戏”,“对战游戏”及有名的 MUD。假

若想与人切磋，可进入“交流区”（见图 5.2 中❸），另外还有一个“交易行”。

◆ **领取 PIN**

263 要求每个玩游戏的人有一个 PIN 及密码。

PIN 是个人信息号码（Personal Information Number）的缩写（也是账号）。其作用主要有两点：它是进入首都在线各个服务栏目的通行证，代表你在首都在线中的唯一身份，相当于“网上手机号码”，无论在哪里（当然得在网上，例如在网易上看新闻），只要知道了 PIN，网友就可以通过网络找到你。其二，PIN 也是领取网络个人数字证书的身份证明，有了个人数字证书，就可以安全地进行收发 E-mail，进行网络浏览等。

初次进门，尚是新手，没有号，又不想当“过客”，那就领取一个 PIN 吧，其方法是：

（1）任选一种游戏单击，则将出现画面如图 5.3。

（2）单击“领取 PIN”（见图 5.3 中❶），就会出现一张表。

（3）填表：填表并不难，上面有很多的提示。

（4）填好后“提交”，若合格，则 PIN 被接受，确认后，这就是领到的 PIN（网上的人们将用这个 PIN 名字来称呼你）。请记住 PIN 及密码，当需要时，输入它，就可来去自如、通行无阻了。

图 5.3 领取 PIN

5.2 网上棋牌乐

每天都有不少人在网上下棋或打牌，越来越多的网站提供了棋牌游戏服务。

现在来看一看在网上如何下棋或打牌。玩家可以相当悠闲，坐在家里，鼠标一点，即可与天南地北的棋友或牌友对局和交流，共同享受特有的乐趣。

本节主要介绍首都在线及联众网上的棋牌游戏。

◆ **网上棋牌游戏**

在首都在线游戏网的主页上（参见图 5.2），当前提供了五种棋类游戏：围棋、象棋、五子棋、国际象棋、军旗和五种牌类游戏：麻将、拱猪、拖拉机、锄大地、争上游。输入 PIN 后就可到处玩了。

◆ **首都在线上的麻将游戏**

让我们到麻将室去看看，操作方法是：

(1) 单击“麻将”(参见图 5.2),即可进入麻将窗口。

值得注意的是,在该网页中注明“本软件仅适用于 IE4/Netscape4 或更高版本浏览器”。并提示:当你选择并点击游戏室后,将会打开相对于本游戏室的新窗口,在那里你可以创建你是桌主的新桌,或者“加入/旁观”别人已经开始的游戏。

若有问题可单击“帮助/说明”(见图 5.4 中❶)。

我们看见麻将馆设有三个游戏室(见图 5.4 中❷):“大三元”、“海底捞月”和“杠上开花”。

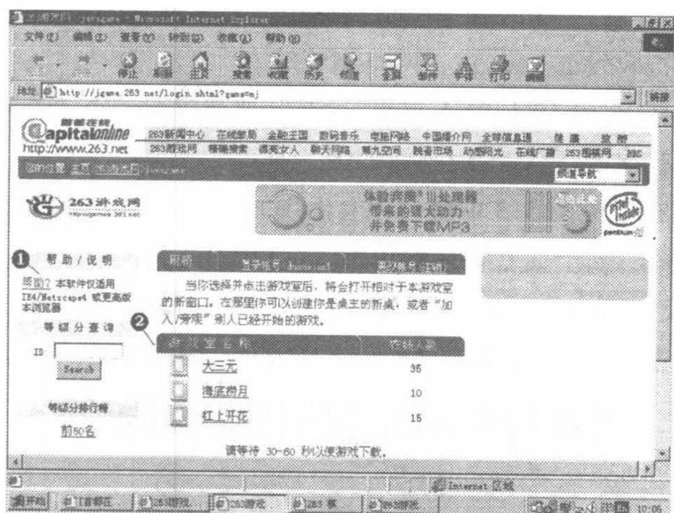


图 5.4 网上麻将

(2) 选“大三元”单击,网站开始自动下载,等待下载完后,就进入了大三元窗口(参见图 5.5)。由桌号看,现在有六桌,有标明“坐下”的正在等待选手,全有 PIN 名的桌正在激战。右下角有在线玩家的信息(见图 5.5 中❸),你也在其中。

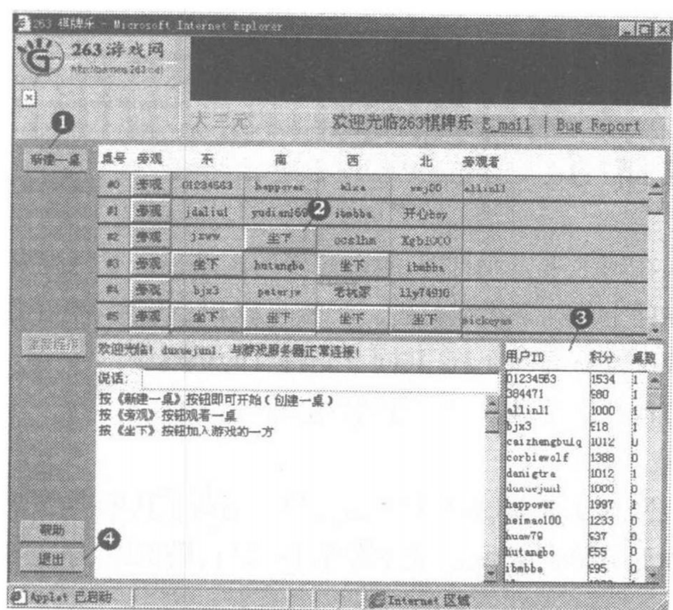


图 5.5 “大三元”游戏室窗口

（3）这时可有三种选择：单击“新建一桌”（参见图5.5中❶），就将创建以你为桌主的新桌，等所有选手都就座，并都按了“开始”按钮后，游戏开始，由机器发牌。桌主还有权“剔除”讨厌的旁观者。第二种选择是“旁观”一桌游戏，旁观的意思不大，因为谁都不让你看手中的牌。第三种选择是在某桌“坐下”，这时你将成为游戏的一方，在那一桌打牌。

例如#2桌已经三缺一，当单击#2桌“坐下”（参见图5.5中❷），就立即进入打牌窗口（见图5.6），我们是南家，就可以打牌了。本书第三章已经讲解了如何在电脑中打麻将，由桌面上看，这里每家只有十三张牌（而不是十七张牌）。但打牌的方法基本一样，规则大同小异。有了第三章中玩麻将的基础，相信你已无大的困难，可以立即上手。若有不明白的问题，可选“帮助”看看（参见图5.4中❶），或通过“说话”求教于别的玩家，最好下载一个“帮助”文件，脱机后慢慢看。

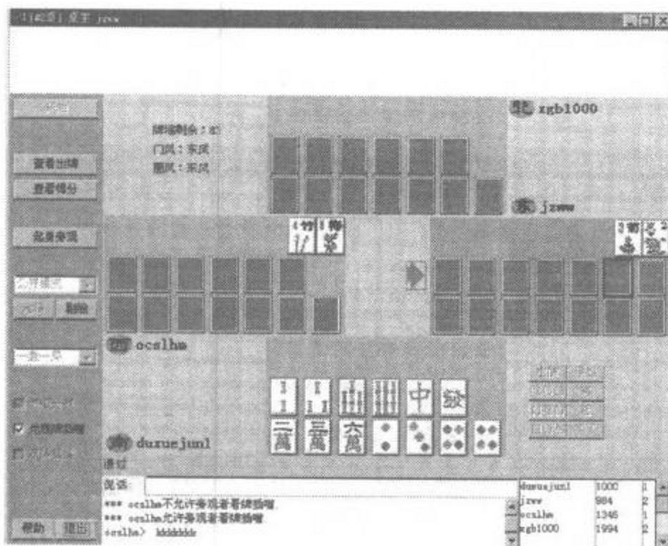


图5.6　在#2桌“坐下”打牌

◆ 263网上围棋战

玩围棋的在线人数常居棋牌类游戏之首，可见围棋正处于大普及大提高的局面。还常有网上赛事，到时若有兴趣可以参赛或观战。

除一般人喜欢在网上下围棋外，出没的不仅有业余高手，而且还有许多专业棋手，像聂卫平、李昌镐、马晓春等特级高手也常在网上出没，当然，他们使用的往往是假名，而网上使用的名字“聂卫平”可能是个冒牌的，别上当。

在首都在线上玩围棋的方法是：

（1）单击游戏网上的“围棋”（参见图5.2），显示围棋网页如图5.7所示。

在该网页中的提示与麻将网页一样，围棋游戏的玩法与玩麻将也很类似。

在围棋网中设有的游戏室有“天元”、“棋圣”、“宇宙流”及“天杀星”。玩家可以自由选择。

（2）假若要进天元游戏室，就单击“天元”，则进到天元游戏室的选游戏桌窗口（参见图5.8）。

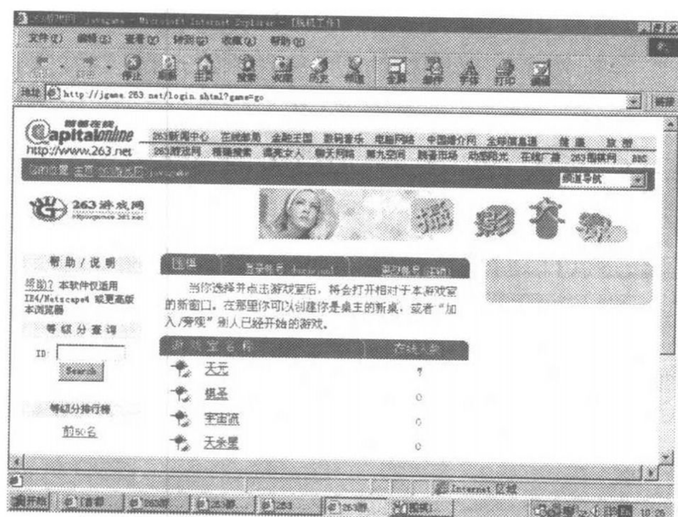


图 5.7　在＃2 桌“坐下”打牌



图 5.8　选游戏桌窗口

(3) 与麻将一样也有三种选择:创建一桌,选某桌“坐下”加入别人已经开始的游戏或选一桌“旁观”。

若要选一桌旁观,例如单击＃0 桌的“旁观”(见图 5.8 中❶),即可进入＃0 桌的围棋室(见图 5.9)看两个棋手下棋。

(4) 假若想看看棋盘上每个子的手数,可单击“棋子显示数字”框(见图 5.9 中❶)使其选中,这时,我们看见在每个走子上都显示一个数字(见图 5.10),表示下该子的手数。

(5) 假若想了解下棋的过程,在游戏桌右边中部有一排按钮,可以用于复盘,其中:

“|<”　表示到最开始处。　　　　“<”　表示往前一步。

“>”　表示往后一步。　　　　“>|”　表示到最后。

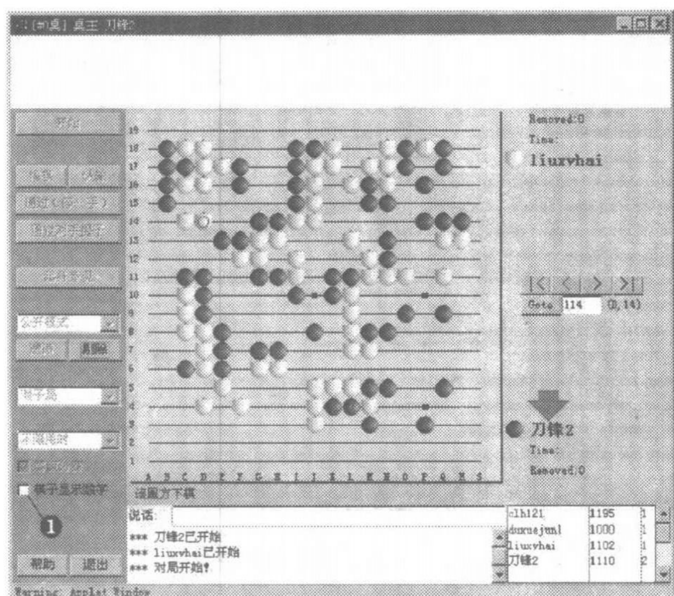


图 5.9　旁观下棋

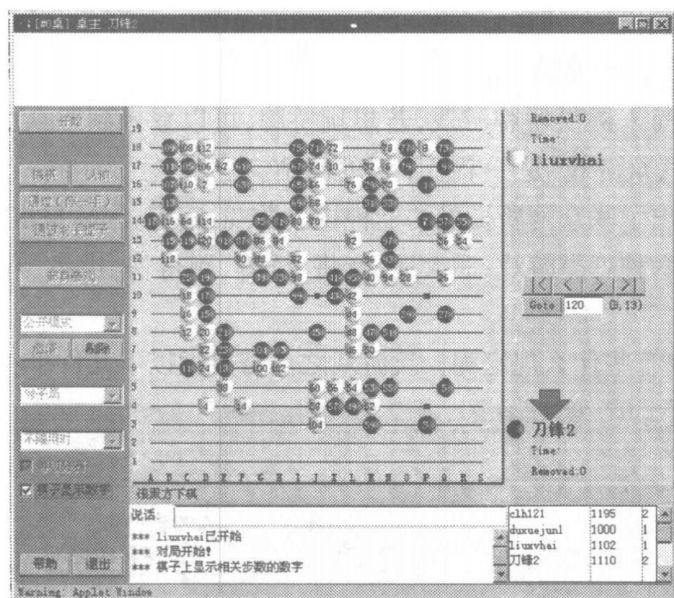


图 5.10　棋子显示数字

Goto　表示跳到其后面的文本框中的数字处。

下围棋的方法我们已在第二章中讲解过(参阅 2.7)。不过,当你上网下围棋时,肯定已经脱离初级阶段了,我们也不好意思再搬门弄斧了,你就选一桌下吧。然后再交交朋友,就会逐渐明白网上的那些人与你旗鼓相当了,棋逢对手是一大乐事。若有不明白的问题,可与网上朋友交谈或找“帮助”看看。

◆ **263 围棋网**

263 围棋网的网址是 www.gogame.263.net,其主页如图 5.11 所示。

单击“打开页面,马上就玩”(见图 5.11 中❶),就进入了如图 5.7 所示的围棋室。



图 5.11　263 围棋网的主页

主页右下方有一个“友情链接”(见图 5.11 中❷),在其中 263 链接了十几个著名的围棋网站,例如:中国围棋网上棋院,中国游戏中心围棋站,世界围棋网,围棋天地,中国天元网等。不必记住网址,鼠标一点即到。

◆ 在联众网上玩棋牌类游戏

在 263 上,目前尚未提供桥牌游戏,若想玩桥牌,可以登录到联众主页,网址是 http://gl1.cis.com.cn/。“联众游戏”是一个很不错的网站。

主页的右方,列出了联众网所提供的七种棋类游戏:暗棋、国际象棋、军棋、五子棋、中国象棋、跳棋、围棋,和六种牌类游戏:锄大地、麻将、桥牌、跑得快、拱猪、升级。其品种比首都在线多。

在联众网玩游戏有些什么规定呢? 玩游戏之前需要做以下几件事:



图 5.12　联众主页

(1) 注册:单击"免费注册"(见图 5.12 中❶),系统要求填写一些个人信息,"提交"后若被确认即生效。

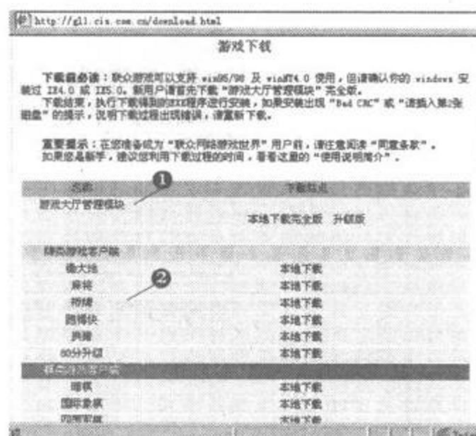
(2) 下载"游戏大厅":

• 单击"下载游戏大厅"(见图 5.12 中❷),进入游戏下载页面(见图 5.13)。其中有一项"下载前必读"必须看明白。

• 在"游戏大厅管理模块"区(见图 5.13 中❶)单击"本地下载完全版"或"升级版"(若有)。

• 下载结束后,在自己的计算机中执行下载得到的.EXE 程序进行安装,如果安装出现错误,还需重新下载。若无问题,安装成功,会发出结束消息。

• 这以后,只要执行"联众网络游戏世界"程序组中的"联众网络游戏世界",就可以进入游戏大厅。


图 5.13　下载

(3) 下载客户端软件:例如想玩桥牌,需要下载桥牌游戏的客户端软件(见图 5.13 中❷),单击"桥牌"行的"本地下载"后将自动安装该游戏。

在执行中会有提示,例如要你重新启动计算机等,按照指示执行就是。重新启动计算机后,在桌面上,出现了"联众网络游戏世界"快捷图标。

(4) 做好上网准备后,双击桌面上的"联众网络游戏世界"快捷图标,可按上网规则逐步进入游戏大厅窗口。

在"联众网络游戏世界"栏目中,若选"桥牌",则会显示桥牌介绍(见图 5.14 中❷),其中有桥牌发展史、术语介绍及一些规则,打牌前最好看一看。

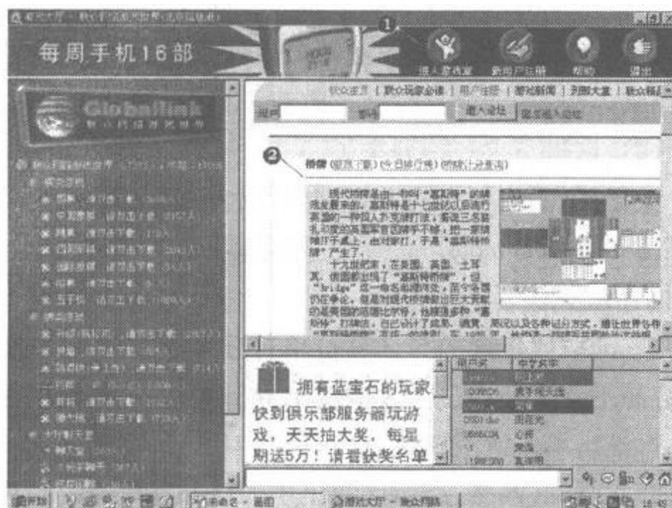


图 5.14　联众的游戏大厅

(5) 单击"进入游戏室"(见图 5.14 中❶),则进入游戏室窗口(见图 5.15),就可按说明玩游戏了。如果想自创一个小空间,可单击"创建房间"(见图 5.15 中❶)。其他问题就不再

说了,请在网上看或问吧。



图 5.15 桥牌室

5.3 网络游戏

◆ 网络游戏概述

网络游戏成功的先驱要算 1997 年推出的角色扮演类游戏《网络创世纪》了,它的发行引起了游戏界的轰动(这三年中估计每个月创造的业绩高达 120 万美元),正式将游戏带入了网络时代。

在网上,各类游戏应有尽有。例如《暗黑破坏神》,游戏人数可上千人,但每一集团最多四人。战略类游戏向来是网上对战的佼佼者,《命令与征服》系列一直是网上游戏的热点,特别是其中的《红色警报》,多人控制的盟军及红军可以使这款游戏成为名符其实的充满硝烟的战争。魔法门之《英雄无敌》系列皆支持多人游戏。另如《网络风暴》、《雷神之锤》、赛车游戏、球类游戏等数不胜数,这里不再一一列举了。

很多网站提供游戏秘技,例如可在网上查到各代《古墓丽影》秘技(参见图 5.16)。网址是:http://grwy.online.ha.cn/tree/index.htm ,《古墓丽影》中文网的网址是:http://tombraider.yeah.net 。有论坛的网站就更多了。

现在,网络游戏在逐渐取代传统的与计算机单打独斗的模式。如果新上市的游戏不具备多人联网功能,很容易不受欢迎或过早被淘汰出局。角色扮演类游戏经典系列《创世纪》的制作者们已宣布不再推出单人游戏模式。

由中国人自行研究发行的《网络三国》已快出了,其中,各玩家的角色可以在全世界不同的国家中,二十几个服务器上任意转移,在各国数十个网络接入服务器(ISP)上同步启动。那时,全世界的华人可以在创建的新三国天地里实现世界性三国大战的梦想。刚进到《网络三国》时,大家都是默默无闻的小人物,在虚拟的烽火世界里,玩家可以成为举世闻名的四海商人或华佗似的神医或大权在握的大将……可以亲身经历“赤壁之战”,步步高升达到自己

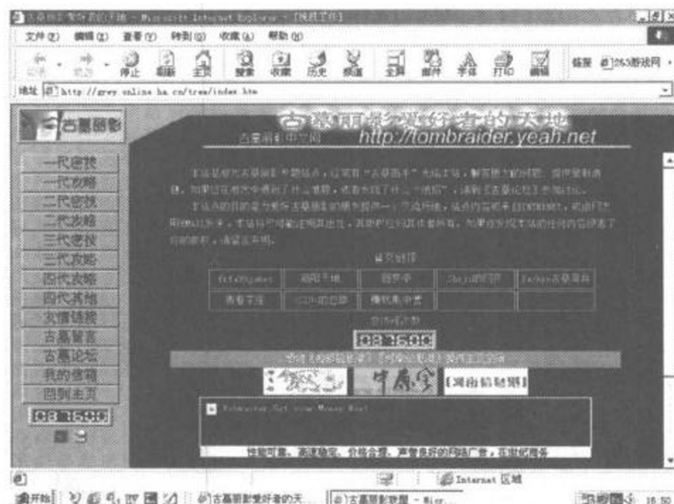


图 5.16 各代《古墓丽影》秘技网页

想要的地位,甚至当上国家的皇帝。

对某款游戏若想上网一争高下,最好先在电脑上练熟与计算机对阵。网上游戏的运行不但与个人计算机的配置有关,而且对 ISP 有越来越高的要求,否则速度缓慢或经常掉线将无法玩游戏,价格太高也难于普及。似乎,这些游戏在我国目前还主要在局域网上(特别是游戏厅)运行,要一般玩家都能在 Internet 上自由出入还有待努力。

◆ mplayer 游戏服务站点

www.mplayer.com (美国)是游戏舞台中最热门的服务站点之一,它有一百多个相关的 Web 站点,有先进的商业模式和强大的技术基础,能兼容每一个 ISP。有很好的服务,例如监视 Internet 连接,防止你进入到速度和安全得不到保障的游戏中,该网站采用了实时语音系统(通过玩家的声卡和专用话筒)等。那里提供了很多动作、策略、模拟、角色扮演类等游戏,其中《雷神之锤》,《命令与征服》,《机甲争霸战》等都受到玩家的喜爱。当然需要登记入网和下载游戏,还别忘了信用卡。

该网站对初入者有五个小时的免费服务供试玩,你可以试试。

◆ 网上玩魔法门之英雄无敌Ⅲ

在《英雄无敌Ⅲ》(HEROES Ⅲ of might and magic 埃拉西亚的光复)推出后,接连又出了几个适于多人玩的资料片,例如《死亡阴影》、《末日之刃》等,似乎个个精彩。这是一个庞大的游戏,其画面精美,神话故事动人。该游戏吸引着众多玩家。

假若你想玩《死亡阴影》,则需要先有一张《死亡阴影》正版光盘,买光盘时商家会给你一分说明书,其中有安装方法,简要的游戏指南等。将《死亡阴影》(HEROES Ⅲ OF MIGHT AND MAGIC THE SHADOW OF DEATH)装入计算机之后,还要求与你同玩的人(无论在世界何地)的计算机上只须有《埃拉西亚的光复》,《死亡阴影》或《末日之刃》的任一个游戏(自然需要正版)即可实现联网对战,最多可以八个人一起玩。但是用《埃拉西亚的光复》参战的游戏者需用 3DO 的游戏升级版本(可到网站下载升级文件)。

作好上网准备后,执行:

程序→3DO→HEROES Ⅲ THE SHADOW OF DEATH→HEROES Ⅲ THE SHADOW OF DEATH

将光盘插入光驱,即可进入如图5.17所示画面。

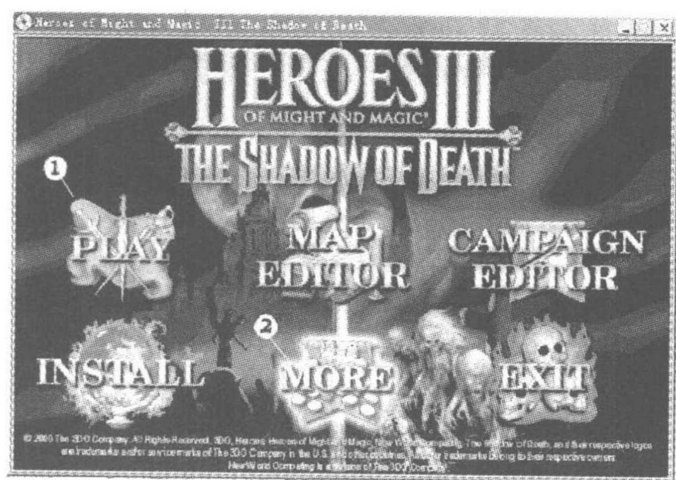


图5.17 《死亡阴影》菜单

若要玩单人游戏,单击PLAY(见图5.17中❶)即可。

若要在某网站玩多人联机游戏,当然需要按服务器的要求下载必要的文件及注册等。假若这些你都做过了,就可以执行以下操作:

单击MORE(见图5.17中❷),显示如图5.18所示画面。这时可以进入发行商的网站www.3DO.com看看,找到技术支持。若单击next(见图5.18中❶),则进入如图5.19画面。玩家可以选择服务器网址(见图5.19中❶,❷,❸)。



图5.18 发行商3DO"支持"的选项

单击mplayer.com(这就是上一段介绍的mplayer服务站点),就可上网玩了。

www.hero3.yeah.net,www.hero3.126.com是英雄无敌的中文网站。

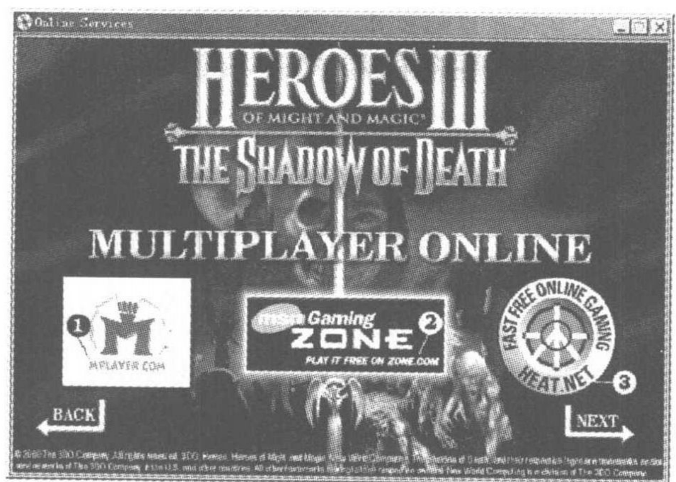


图 5.19　玩《死亡阴影》的几个网站

◆ **网上玩对战游戏及星际争霸战网**

单击 263 游戏网的"对战游戏"(见图 5.2 中❹),则进入"对战游戏" 网页。

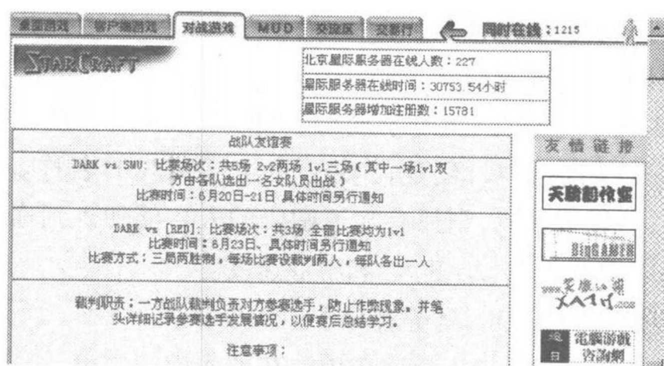


图 5.20　263 的"对战游戏"网页

在"对战游戏"网页(见图 5.20)的下部,有"国内及国外星际服务器 IP 地址列表"(见图 5.21 中❶),单击该选项,将列出几十个国内及国外星际服务器的 IP 地址,例如:

上海　203.95.1.235

深圳　202.96.162.112

香港　210.176.121.59

台湾　210.17.21.134

加拿大温哥华 24.113.66.169 等等。

单击"星际服务器登录说明"(见图 5.21 中❷),则进入登录说明页。

如果想玩《星际争霸:母巢之战》,那么,大致有以下几步。

(1) 在《星际争霸:母巢之战》安装之前需要先在硬盘上安装完整版《星际争霸》,这样在安装《星际争霸:母巢之战》时将会在已安装的游戏上升级。

(2) 国内战网:在进入国内战网前,需要下载一个文件,网址是:http://games.263.net/1999.3/263.zip 。解压后(263.reg)运行它即可。

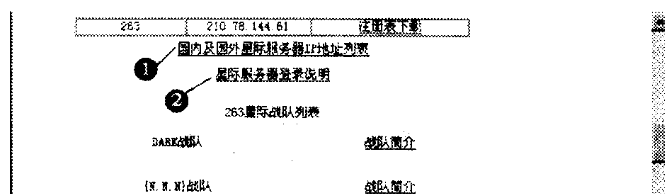


图 5.21　服务器 IP 地址及登录说明选项

(3) 进入《星际争霸》游戏后，选择多人游戏 Multiplayer，使用《母巢之战》的玩家需选择《母巢之战》的版本 Brood War(使用《星际争霸》的玩家无须选择)。再选择 Battle.net 选项，即可直接进入国内战网(在购买《星际争霸：母巢之战》时会得到一个进入国内战网的 CD-KEY)。国内战网的 IP 地址是 210.78.144.61。

(4) 找到服务器后，会看到游戏者姓名是"泥人"，不要理会，选择 New Account 就可以创建自己的用户名及密码，然后进入游戏大厅(这里还可以和他人聊天)。

游戏大厅聊天用文字方式，支持中文输入。游戏大厅右下角的两个选项一个是"公开发言"(SEND)，一个是"耳语"(Whisper)，白色字体代表公开发言，人人都能看到，灰色字体代表耳语，只有交谈双方可以看到。耳语交谈方法是：选中交谈对象的名字，输入完要说的话，单击右边的"耳语"选项即可发送。

(5) 几个选项：Channel 是选择《星际争霸》或《母巢之战》的频道(各自的频道只能看到各自的版本)。Create 是创建游戏，创建游戏必须注明游戏的名称。可以设置游戏密码(Password)，亦可不设，若设置密码，则只有知道密码的人才能加入到你的游戏，其余选项则是游戏方式、地图方式、游戏人数(2~8 人)和游戏速度。

(6) 完成以上各项后，单击 OK，就等着对手加入战斗了。

(7) 加入游戏的方法：Join 是加入游戏选项。在加入游戏之前，一定要得到对方的允许才能进入游戏，所以要通过交谈搞清对方建立游戏的名称和密码。左侧列表中会显示可以加入的游戏。如果双方游戏版本相同，但是无法看到所建立的游戏时，在右侧的对话框中输入游戏的名称和密码，可以直接进入。

LADDER 是积分赛，每个人开始游戏后都有 1000 分作为底数，随着战斗的进行，分值会不断增加或减少。通过 LADDER 可以直接查看目前游戏玩家的排名。

最后需要注意的是，游戏版本不同是不能够相互加入的。如果双方代理服务器设置的权限有冲突时亦可能引起不能加入。

◆ **在线支持服务**

暴雪娱乐公司国际互联网的主页是：www.blizzard.com 。可以在那里得到技术支持，若有问题可上网去问。有时，问问资深玩家可以解决很多问题。另外，有全中国技术支援的网站：

http://www.aomeisoft.com

E-mail：cheung@public.hb.cn。

◆ **星际争霸的专业站点**

例如 www.starcraftzone.126.com 是星际争霸的专业站点，图 5.22 所示的是欢迎页。网友评价颇佳。其中有与星际争霸相关的各种介绍，还可下载一些最新的地图，这里也链接了一些国内服务器的地址可供选择。



图 5.22 星际争霸地带欢迎页

◆ **网上玩《模拟城市 3000》**

在站点 http://www.simcity.com 可以玩《模拟城市 3000》，网站为玩家提供竞赛、讨论经验、下载建筑物设计工具及设计出的建筑等。有意思的是还可连接到城市规划站点，并欢迎来自政府建筑城市规划领域的评论家对模拟的城市发表自己的意见。

◆ **中国游戏互联网**

网址是：www.cgol.net。

这是 1999 年 6 月下旬由一群网虫创办的站点，是非商业性网站，站长认为："游戏也是一种文化，希望您能早日悟透这种文化，走到我们中间！"，他们已与国内的电信部门密切合作。

图 5.23 是主页，在左上部给出了链接的一些游戏专业网站（见图 1.23 中❶），例如帝国时代中文站，星际争霸中文网，暗黑破坏神中文网，FIFA 联盟，古墓之旅等。单击"在线游戏"（见图 1.23 中❷），可以看到它提供服务的在线游戏。

5.4 MUD 游戏

◆ **什么是 MUD**

MUD 是 Multiple User Dimension 或 Multiple User Dungeon 或 Multiple User Dialogue 的缩写，可以译作多人世界、多人地下城或多人对话，俗称"泥巴"游戏。是一种可以连线游戏的程序，每个玩家控制一个电脑化的角色，神或形体。可以到处走，跟其他人聊天，到危险的地区探险，解决谜题，甚至创造自己的地区与物品。



图 5.23　中国游戏互联网

MUD 游戏与个人电脑游戏最大的不同是：在 MUD 中，你可以扮演自己想扮演的角色，这个角色可以是个英雄或神，也可以是个小动物，或是拦路要宝的强盗。玩家通过控制这个角色的行动与其他角色(也是玩家)对话，在自家园地里养花除草，可以组成探险队一起去探险，解决谜题，或为了创建自己的王国与别的集团大打出手。就是说，MUD 没有剧本，没有导演，玩家也是故事的编者，没有人限制你该干什么，完全自由发挥。无数人参与其中，使发展和结局完全不可预料，或者说没有结局。而个人电脑游戏的人物、故事都是由几个编者确定的，现在虽已发展到故事情节可以多支发展，随机性也很强，但总归逃不出编者的程序设置。在 MUD 中若遇到一个挡路的怪物，可得小心，它们多半是你的玩伴操纵的，而不是像个人电脑那样由程序生成及控制的怪物。所以，MUD 是一个“自由”世界，其中的任何事件都是玩家和巫师意愿的体现，上百万的玩家每天在各地的 MUD 站点上奋战，营造自己的梦想。

多数 MUD 是一种基于 Internet 上客户/服务器模式的网上多人玩的游戏，服务器端的程序运行于某台主机上。游戏的编制者和管理者(称为“巫师”)在主机中创建庞大的虚拟世界，例如丛山峻岭、亭台楼阁、草原、沙漠，城市及各种人物怪兽等。通过网络的支持，使来自世界各地的玩家有可能用 Telnet 远程登录同时登录到 MUD 游戏中去，共同创建即虚幻又感到真实的世界。现在也有上网即可玩的 MUD。

多数 MUD 是一个环境，是所有玩家扮演角色的一个虚拟世界舞台。在其中没有漂亮的彩色画面，玩家用键盘输入文字命令，电脑也以文字作出应答，并随时以文字描述它所能见到、感到、听到、遇到的所有事物，比如宫殿如何雄伟壮观，姑娘如何美若天仙，侠士如何飘逸潇洒，恶龙如何巨大可怕，这种无声的文字表述，给玩家们更广阔的幻想空间。

假若你更喜欢图形表示，在 1999 年，3DO 发布了《子午线 59》，这是第一个基于 Internet 的图形 MUD。在 263 上，也开通了一个图形 MUD《万王之王》。

◆ **网上流行的 MUD**

在欧美，MUD 早已盛行，相当成熟，但引入国内还是近几年的事。当时中国科学院译过英文版的 MUD，而后，清华大学 BBS 站设立了大陆第一个汉化的 MUD：新东方故事 2(es2)，

这算得上是国内 MUD 的先驱了。北美的一群 MUD 爱好者改写了 es2，以金庸的小说为背景写出了风靡一时的《侠客行》，后来又出现了《西游记》，《风云》，《笑傲江湖》，《天龙八部》……目前，已有很多 MUD 站点。它已成为发展最快的游戏之一。

MUD 网址可从网上查找，例如查找中文的 MUD 网址可在进入中文"雅虎"后（网址是：http://www.chinese.yahoo.com），在查询栏中输入"MUD"查找。以下几个地址供参考：

《侠客行》	202.96.202.60 5555
《西游记》	总站：207.76.64.4 6666
	北京分站：168.160.225.39 6666
《风云Ⅱ》	fengyun.com 5555
《笑傲江湖》	202.96.134.135 7000

◆ **客户端软件 ZMUD 及注册**

单击 263 游戏网的"MUD"（见图 5.2 中❺），则进入该网站提供的 MUD 游戏网页（见图 5.24）。我们将以《天下》为例，了解客户端软件 ZMUD 的用法。

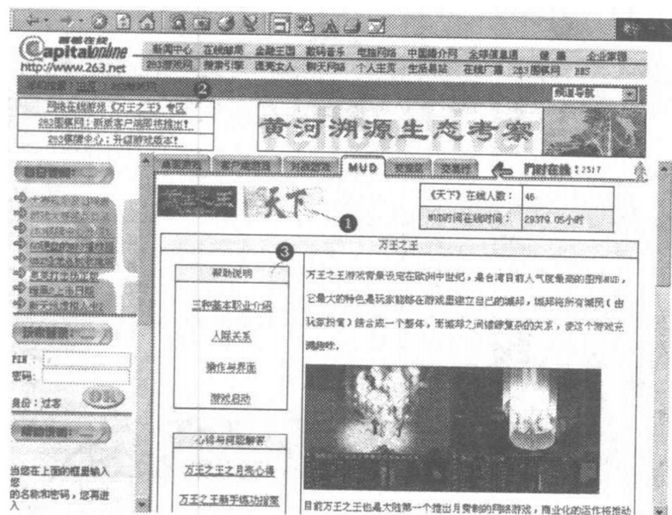


图 5.24　MUD 游戏网页

单击《天下》（见图 5.24 中❶），进入游戏信息网 MUD 天下网页。

在该页的右边有一个游戏说明区，其中告诉我们使用 Telnet 的用户地址是：210.78.144.10，端口是：6666。

ZMUD 的功能：ZMUD 是用来将用户连接到 MUD 的软件，其核心是 Telnet 程序，只是在其中增加了一些功能，使更适于 MUD，例如变量（variables）、别名（aliases）、机器人（triggers）、宏（macros）、制图器（mapper）、字体（font）、声音（sound）、增强色彩等。ZMUD 具有连接多个 MUD 地址及多个角色的能力。这使玩 MUD 的人能较容易地实现 MUD 中要做的各种事。

（1）下载 ZMUD：单击"下载 ZMUD462"（见图 5.25 中❶），就开始将该软件下载到指定的文件夹中。

（2）在下载文件夹中，双击 zip 文件 zmud462a。

（3）在其中选文件 Zmud.exe 双击，即进入 Welcome to ZMUD 框（见图 5.26）。

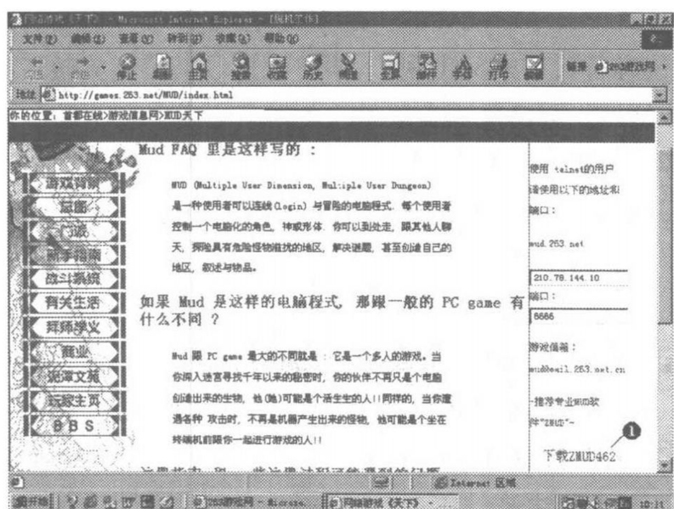


图 5.25 “下载 ZMUD462”按钮

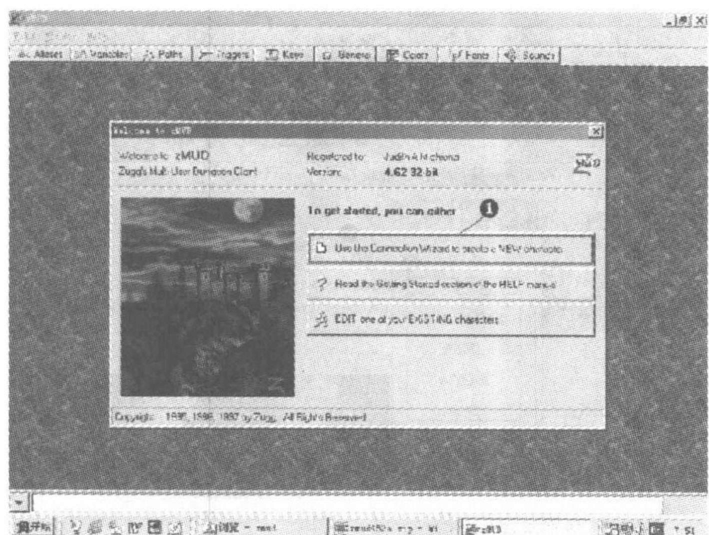


图 5.26 Welcome to ZMUD 框

(4) 单击 Use the Connection Wizard to Create a NEW Character(见图 5.26 中❶),进入连接对话框。

(5) 若同意对话框中的默认设置,则单击 Connect(见图 5.27 中❶),开始拨号上网,接通后可见如图 5.28 画面。

(6) 任击一键,即可进入游戏的登录过程。系统要求回答一连串问题,例如输入一个英文名字(注意,这是你在《天下》中的角色名)等,然后可设置字体、字号、颜色。再进入注册室,将 E-mail 地址填好(在地址前有一个:register)。

(7) 一切无误后,要创建一个角色,选择性别,系统会给你智力、胆识、悟性等。随后系统发出注册信,在信中将通知你玩 MUD 的账号及新密码,然后断线。并等你在 48 小时内重新上网,通过 ZMUD 进行正式登录,否则将不承认以上的登录,以上执行过的一切将白费。

当收到 E-mail 后就可正式进行登录(别忘了在 48 小时内)。当然会向你要账号(图5.29

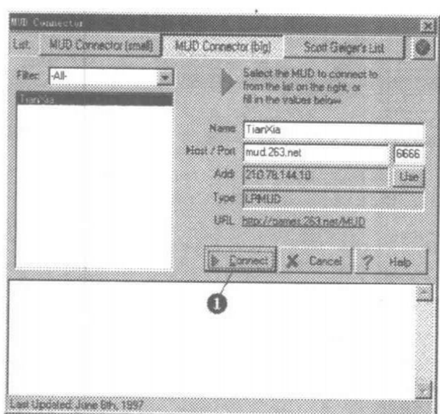


图 5.27　连接对话框

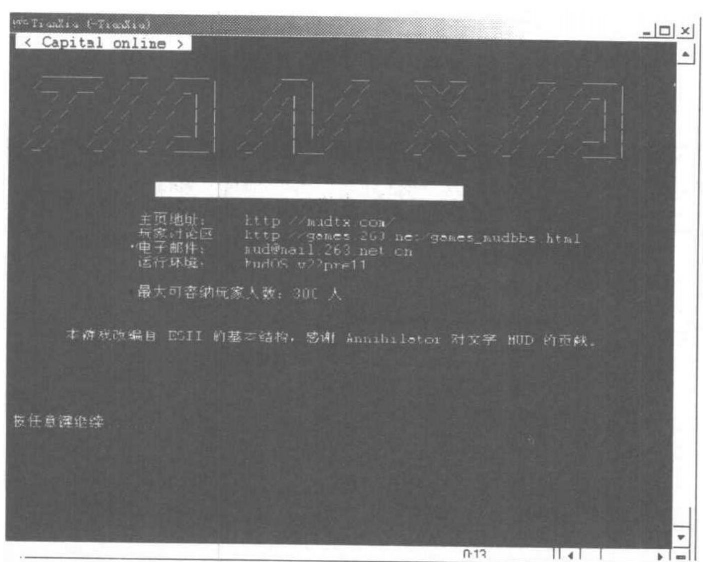


图 5.28　连接《天下》画面

中❶)及密码(图 5.29 中❷),回答正确就进到如图 5.29 所示的 MUD 世界,进入了《天下》游戏,文本中是游戏的描述,你将在其中战斗和成长。

◆ **新手须知**

假若从未玩过 MUD 游戏,进入游戏后心中无底,举步维艰是难免的。不必着急,除了可问游戏中的伙伴外,图 5.25 左端的各项内容都应该认真阅读,例如单击“新手指南”,就会进入新手指南页面(参见图 5.30)。

MUD 一般为即时战斗模式的文字角色扮演类游戏。每个 MUD 都有自己的规则,例如规定战斗对象,确定交谈指令、行走指令、战斗指令、逃跑指令,法术及技能的使用等,但不同的 MUD 游戏有很多类似的命令。

在图 5.30 中列出了新手玩《天下》的指南目录可供玩家选读,像“如何开始这个游戏”、“游戏指南”等是需要先了解的,“指令系统”、“Emote 详细列表”(表现感情)等可逐步掌握。

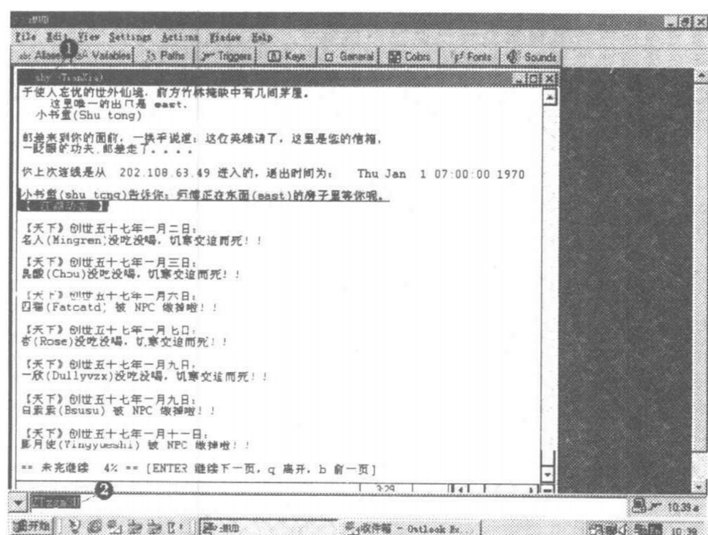


图 5.29 进入《天下》游戏

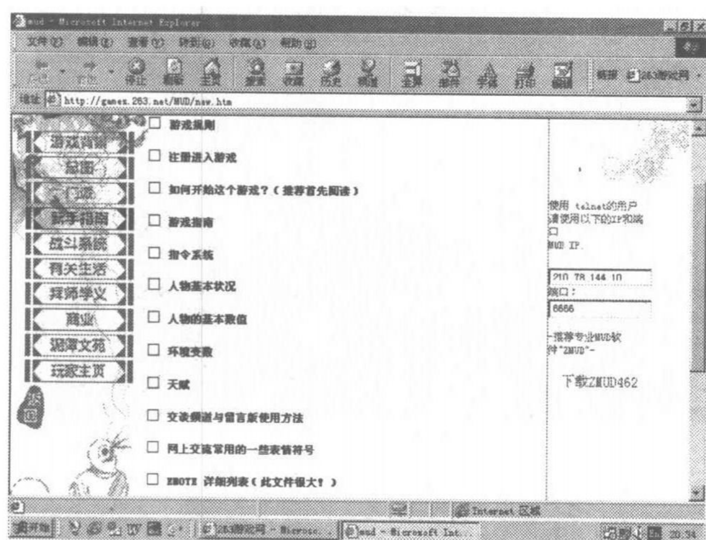


图 5.30 新手指南

◆ **图形 MUD《万王之王》**

《万王之王》(king of kings)是台湾雷爵推出的，它是由传统的文字 MUD 改编成的图形 MUD 游戏。游戏背景时间在欧洲中世纪，其特点是玩家能够在游戏里建立自己的城邦，城邦将所有城民(由玩家扮演)结合成一个整体，而城邦之间错综复杂的关系，使这个游戏很有趣。

单击游戏主页上“网络在线游戏《万王之王》专区”(见图 5.24 中❷)，进入《万王之王》专区网页。

《万王之王》是国内第一个推出月费制的网络游戏，想玩游戏的人需买人物卡和月费卡，还需买《万王之王》的正式版(双 CD)。好消息是用户可免费游戏一个月。

首页第二行(见图 5.31 中❶)是可选项目，例如初进入者应该看看“游戏背景”，“训练基

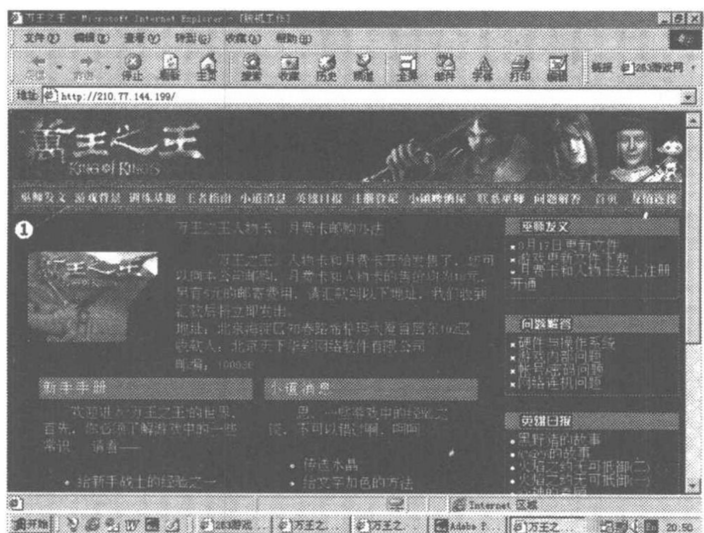


图 5.31　《万王之王》首页

地"，"王者指南"等。

想玩《万王之王》的读者还应该看看帮助说明中的四个选项(见图 5.24 中❸)："三种基本职业介绍"，"人际关系"，"操作与界面"及"游戏启动"。

做好以上准备后，单击选项"注册登记"，就可以进入游戏了。

5.5　从网上下载小游戏

在网上，有不少既好玩，时间花费也不大，还可经常更换的免费小游戏可以下载。提供这种服务的网站不少，例如新浪网(www.sina.com.cn)有一个休闲小游戏下载中心(http://games.sina.com.cn/downgames/littlegame)，参见图 5.32，其中有很多有趣的小游戏。

在页面的左边一条是该网站分别向不同的人群(见图 5.32 中❶)推荐的游戏，有"1－99 岁完全推荐"、"白领推荐"、"小女孩推荐"及"小朋友推荐"。有很多种游戏类型，上百款游戏，这些游戏都可以下载。

在这个页面上有游戏使用的详细说明。指出下载的压缩文件用 Winzip 解压缩，当后缀名为.exe 时不用解压，直接运行就可以了。假若你还没有 Winzip8.0 软件，可以下载一个，下载地址是：http://www.winzip.com)。有的游戏提示需要安装 DirectX，如果你的计算机中没有，网页上有："请在这里下载后安装！"，单击它后，按指示进行下载与安装就行了。网页上还有："有一些游戏需要 VB 运行库的支持，在这里下载！"(可以下载的有 VB 运行库 Vb5run；VB 运行库 Vbrun100)。"一些游戏需要一些动态链接库的支持，这里下载"(Wing32.dll)，可按游戏需要选择下载与安装。

页面中是当前特别推荐的几款游戏，以图形表示，其右边文字是游戏的简要说明。现举一例说明下载过程，例如要下载《飞机大战》，其方法是：

(1) 单击"飞机大战"画面(见图 5.32 中❷)，显示确定本地下载。



图 5.32　新浪网休闲小游戏下载中心

(2) 单击“新浪本地下载”(见图 5.33 中❶),将显示下载页面。

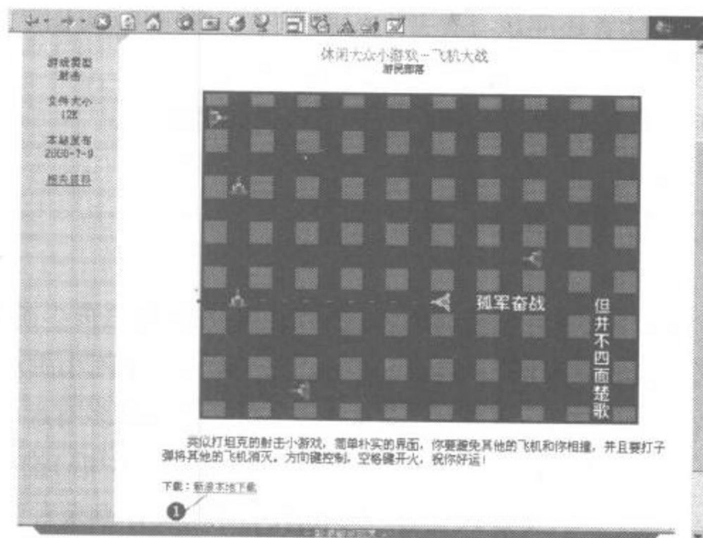


图 5.33　确定本地下载

(3) 单击“休闲大众小游戏－飞机大战下载”(见图 5.34 中❶)。

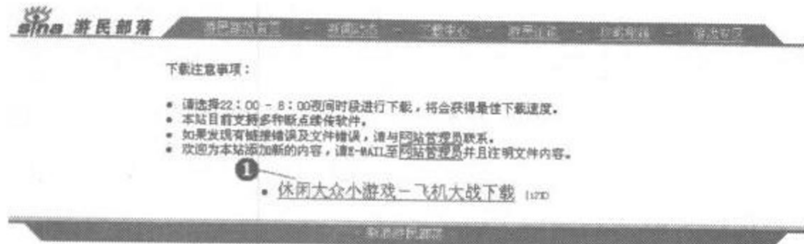


图 5.34　下载页面

(4) 在弹出的“文件下载”框内选中“将文件保存到磁盘”(见图 5.35 中❶);再单击

“确定”。

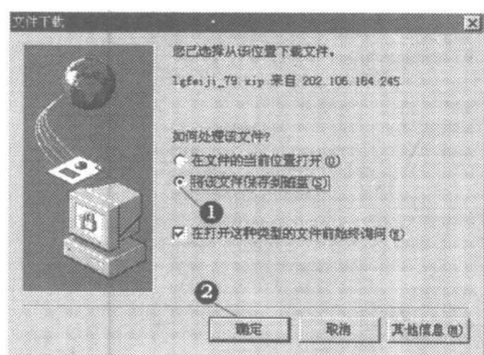


图 5.35　文件下载对话框

(5) 选好文件夹,确定压缩文件的文件名,再单击“保存”。

(6) 在资源管理器中找到保存的“.zip”文件单击,进入 WinRAR(或 Wizip);选中要解压的文件,单击 Extract 解压缩。就可看见生成了一个“飞机大战”子文件夹。

(7) 双击“飞机大战”文件夹,单击 plane 就可进入游戏画面。

(8) 玩法很简单(见图 5.32 中❸),用方向箭控制你驾驶飞机的方向,用空格键射击即可。消灭完这一级敌方的飞机后就可以升一级(也可通过菜单选级)。

Document generated by Anna’s Archive around 2023-2024 as part of the DuXiu collection (https://annas-blog.org/duxiu-exclusive.html).

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):
{
  "filename": "MTA0NjIzODkuemlw",
  "filename_decoded": "10462389.zip",
  "filesize": 75377753,
  "md5": "019ab1a21dafb7f7770bf231c2bb0205",
  "header_md5": "40132d9660b95558110dd900badf4f76",
  "sha1": "c075c29960f6c46fe94ff9ce7882148b532038ed",
  "sha256": "a7035374c11746239982fecddc50ec1a72220a3d8c2eadc3a55daf94a7f8ed4c",
  "crc32": 3224455999,
  "zip_password": "",
  "uncompressed_size": 82547589,
  "pdg_dir_name": "\u2558\u2321\u2564\u2219\u2550\u00b5\u2561\u03c4\u2500\u2558\u2559\u256c\u2567\u2556_10462389",
  "pdg_main_pages_found": 117,
  "pdg_main_pages_max": 117,
  "total_pages": 126,
  "total_pixels": 885251456,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}